

joystick NUMERO 22

NUMERO 22 - DÉCEMBRE 1991 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

T 2788 - 9111 - 25,00 F

324 PAGES DE JEUX VIDEO

N° 22 ● DÉCEMBRE 1991 ● 25 F ● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS ● LUXEMBOURG : 180 FL ● ISSN 0994-4559

Un truc pour les gamins ?

PAS D'ACCORD !

Ce n'est pas drôle de se sentir complètement dépassé. Alors, parcourez rapidement la page si vous pensez que les jeux Accolade sont d'une simplicité enfantine. Il s'agit de jeux strictement pour adultes, conçus par des adultes, pour affronter et complètement dérouter un public d'adultes exigeant. En d'autres termes, ce sont des jeux géniaux pour grosses têtes qui aiment à se détendre en effectuant une gymnastique mentale. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Accolade est considéré comme l'un des grands noms actuels du secteur des logiciels de jeux pour adultes, tant en Grande-Bretagne qu'à travers le monde.

Vous devez donc préparer votre PC et votre QI à quelque chose de spécial. Fermez la porte de votre bureau ou de votre repaire à double tour et pénétrez dans un univers captivant avec l'un des fantastiques jeux vidéo Accolade, en version classique ou inédite.

L'heure est maintenant venue de jouer dans la cour des grands...

IL EST MAINTENANT POSSIBLE D'AVOIR UNE MAITRESSE AU BUREAU EN TOUTE SECURITE !

... ou même chez vous, si vous avez la place et le cran nécessaires pour faire face à un démon à trois têtes mesurant 18 mètres, dont les intentions sont incontestablement suspectes. Réfléchissez avant de répondre. Surtout si vous vous êtes déjà frotté à Elvira, Maitresse de la nuit, macabre créature qui a fait un malheur l'année dernière, et que vous êtes convaincu qu'on ne trouve pas beaucoup mieux qu'Elvira dans le genre gigantesque. Et pourtant, c'est possible. Il y a désormais ELVIRA II : les Mâchoires de Cerbere, une version cinq fois (oui, vous avez bien lu), cinq fois plus grande que l'originale. Il s'agit d'une suite totalement sidérante.

Alors que vous vous lancez à la recherche de la reine elle-même dans une quête fantastique et tortueuse afin de la délivrer des griffes démoniaques de Cerbere, qui s'acharne à démontrer que trois têtes valent mieux qu'une, vous vivez un psychodrame par excellence. Enlevée par Cerbere alors qu'elle se trouvait sur un plateau de tournage hollywoodien, Elvira



est gardée en captivité sur l'un des trois immenses plateaux représentant respectivement un cimetière noyé dans le brouillard, une sinistre demeure victorienne et un incroyable labyrinthe de catacombes.

Elle est là, quelque part, et vous devez choisir laquelle des trois portes il est préférable d'ouvrir. Aucun indice n'est fourni ; c'est à vous de décider et d'assumer les conséquences, alors que vous pénétrez dans un enfer cauchemardesque, où règnent la malveillance et la fourberie.

Voilà matière à vous tenir en haleine. En effet, le climat n'est certes pas à la plaisanterie : une vieille demeure étrange avec une enfilade interminable de pièces sinistres ; un laboratoire macabre avec son savant fou et une atmosphère lourde de prémonitions ; des catacombes aux méandres sans fin où d'insatiables araignées géantes et des cadavres humains en décomposition vous mettent les nerfs à fleur de peau lors d'un périple où vous devez également vous mesurer à des guêpes vicieuses et des mouches suceuses de sang. Et il y a bien sûr le très, très sombre cimetière, où le brouillard enveloppant enferme un univers terrifiant, dans lequel vous rencontrez l'ange de la mort, des zombis amateurs de chair fraiche, des chauve-souris volantes et des squelettes belligérants.

Vous serez aidé en chemin par un livre de sorts magiques. Mais veillez à ne pas vous montrer trop confiant. Vous aurez besoin de nerfs d'acier pour faire face à de grosses, grosses difficultés.



DATE DE SORTIE : novembre 1991
Disponible sur disquettes 3,5 pouces/5 pouces 1/4 IBM PC .



FOOTBALL AMERICAIN A L'ETAT PUR : le sport pro par excellence.

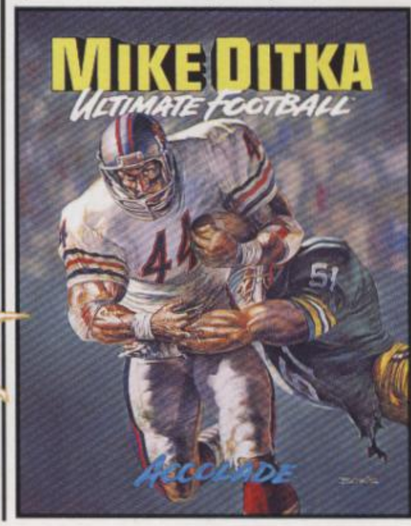
Si vous n'avez jamais entendu parler du légendaire Mike Ditka, l'occasion vous êtes offerte de le faire selon la méthode dure, dans la simulation sensationnelle d'un match de football, qui vous offrira tout ce que Mike avait lui-même à offrir : une brutalité sans merci.

Le Football de choc de Mike Ditka reflète bien le talent dévastateur et l'agressivité non dissimulée d'un remarquable athlète, maintenant immortalisé dans le Hall of Fame.

Grâce à de remarquables réalisations graphiques avec perspective 3 D et des effets sonores sidérants, vous pratiquez ce sport américain traditionnel pour de bon, dans le pur style de Ditka. Aucun prisonnier. Aucune question posée.

Vous êtes l'entraineur et c'est vous qui commandez, en bénéficiant d'une incroyable vision du jeu selon 4 angles différents : derrière la ligne d'attaque ou de défense, ou encore de l'une ou l'autre des lignes de touche. Vous avez fort à faire et la maitrise des techniques de coup de pied placé et de coup de volée n'est pas la moindre de vos tâches. En effet, les choses ne sont pas forcément telles que vous les envisagez.

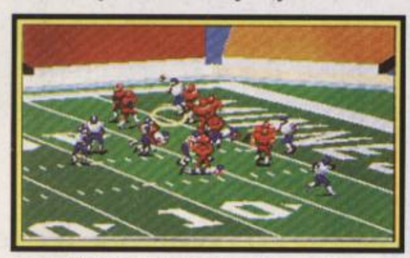
C'est du football pro de grande classe. La totalité des 28 villes de la Ligue nationale de football sont représentées et elles ne demandent qu'à se lancer dans le vif du sujet. Vous disposez d'une liste complète de joueurs et ils sont tous à votre merci. Vous pouvez modifier les noms, les couleurs et les numéros à votre gré. Ou, encore mieux, changer la rapidité, le talent et



la force des différents joueurs si vous voulez vraiment enflammer l'action.

Les options offertes par ce jeu excellent enchanteront les pervers. Comme par exemple, la possibilité d'en finir avec un match exemplaire, peu stimulant, et d'engager votre équipe favorite dans un programme de 17 semaines grâce à un superbe but de Super Bowl.

Quant à la construction de jeu, elle fait intervenir des inconditionnels. Il est laissé libre cours à votre imagination pour créer des tactiques offensives sur mesure en réponse à votre stratégie de jeu



personnalisée. Vous disposez donc d'un arsenal assez étonnant, surtout si vous y ajoutez les tactiques d'attaque et de défense toutes prêtes qui sont comprises dans le jeu (il y en a plus de 80).

Et le Football de choc de Mike Ditka incorpore encore bien d'autres choses qui vous empêcheront de relâcher votre attention. Une fois que vous aurez commencé, le jeu se déroulera sans aucune retenue. Vous serez conquis à coup sûr.



DATE DE SORTIE : novembre 1991
Disponible sur disquettes 3,5 pouces/5 pouces 1/4 IBM PC.

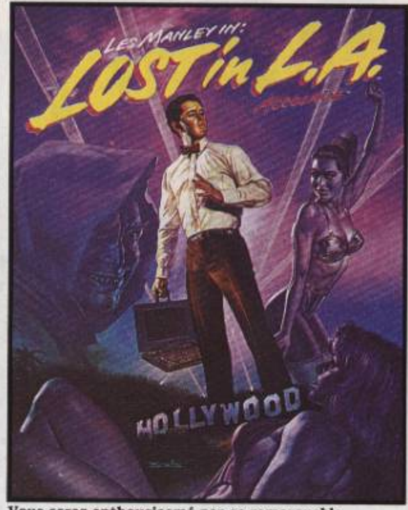
AIDEZ LES MANLEY A RETROUVER LES STARSO

L'homme qui trouva l'artiste de show-business le plus célèbre au monde dans l'aventure graphique classique d'Accolade, "A la recherche du roi", revient avec superbe sous la personne de Les Manley dans "Perdu dans L.A.". Rehaussée par les images numérisées de mannequins et acteurs véritables à l'incroyable effet cinématique, cette aventure sensationnelle se déroule à un rythme soutenu parmi les stars sensuelles de Tinseltown et les manigances qui s'y trament.

Les célébrités hollywoodiennes disparaissent à une cadence rapide mais nul ne sait comment ni pourquoi. Les Manley, artiste extraordinaire, n'est-il pas l'homme tout indiqué pour éclaircir le mystère ? C'est discutable. En effet, Les tend à perdre sa concentration, séduit par les attraits du style de vie californien, c'est-à-dire le pouvoir, le sexe et l'opulence. Il peut accomplir sa mission, mais il a besoin de votre aide.

Vous aurez l'occasion d'avoir un aperçu du grand train de vie mené en Californie et du culte de la beauté physique qui y a cours, en suivant les aventures ardentes Les, empreintes d'un brin d'ironie. Tout commence lorsqu'il reçoit un coup de fil de son vieil ami Helmut Bean, l'homme le plus petit au monde, l'invitant à lui rendre visite à Hollywood. Mais Helmut disparait avec sa petite amie, LaFonda Turner, avant même que l'action n'ait véritablement commencé. Les est bien décidé à mettre fin à la disparition en série des stars hollydiennes.

Aux côtés de Les, vous rencontrez toutes sortes de gens alors que vous traînez dans Los Angeles : starlettes superbes, amateurs de soleil, producteurs frimeurs, jolies filles étendues sur les plages, sans oublier Lance, le surveillant de baignade. Viennent s'y ajouter un mélange de personnages très charismatique, tels que Dominique et Monique, qui luttent dans la boue, Maladonna, la belle chanteuse, et Dr. Nick, spécialiste en chirurgie esthétique, qui offre ses services aux vedettes.



Vous serez enthousiasmé par ce remarquable mystère policier et par la critique irrévérencieuse du mode de vie typiquement californien qui y est faite en filigrane. Du début à la fin.

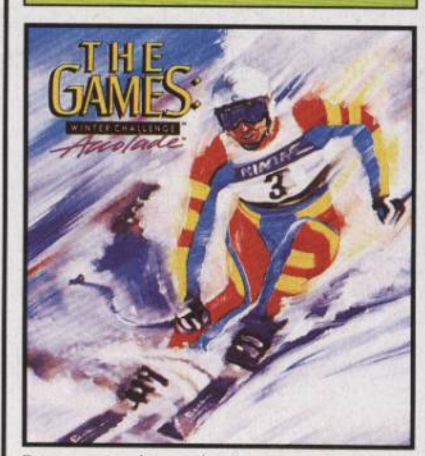
Ne serait-ce que du point de vue technique, les péripéties vécues par Les confèrent une toute nouvelle dimension aux jeux d'aventure.



DATE DE SORTIE : novembre 1991
Disponible sur disquettes 5 pouces 1/4 PC Dual IBM PC .



TOUT SCHUSS VERS LA VICTOIRE



Des rencontres internationales vous permettent de vous mesurer à des athlètes de classe mondiale dans "Les Jeux".

Le Challenge d'hiver, l'épreuve suprême pour les plus grands athlètes au monde. Huit compétitions à couper le souffle, des impressionnantes descentes tout schuss aux grands dangers de la Luge. Est-ce que ce sera du bronze, de l'argent ou de l'or ? Fixez-vous un objectif dans une éreintante épreuve de vitesse, de résistance nerveuse et d'ambition parmi les meilleurs athlètes au monde. C'est une expérience que vous ne serez pas prêt d'oublier !

Des procédés d'animation du meilleur effet, alliés à une perspective d'un point de vue d'athlète, produisent un résultat d'un tel réalisme que vous vivrez pleinement l'atmosphère et la tension des Jeux Olympiques d'hiver. Chaussez vos skis et apprêtez-vous à décoller !



DATE DE PARUTION : novembre 1991
Disponible sur disquettes 5 pouces 1/4 PC Dual .

DIPLOME DE SEXE SORCELLERIE

Dans cette super nouvelle aventure très animée d'Ernie Eaglebeak, ballots parmi les ballots, des lieux sacrés abritent des nuits coquines. Ernie est de retour à la faculté de sorcellerie et sa vie d'étudiant de deuxième année est bien difficile.

En adhérant à une fraternité, il doit subir la HELLWEEK (semaine d'enfer) et une série de rites initiatiques scabreux.

Les nobles idéaux sont brillamment associés à l'absence de principes moraux, alors qu'Ernie titube dans les chambres, tourelles, tunnels et essaims de jolies filles, à la recherche de l'Instrument de sorcier, infâme et tout-puissant.

Cette farce hilarante présente en outre les caractéristiques suivantes : interface Legend Entertainment, d'une grande popularité, conception d'écran Legend et analyseur syntaxique à base de menus exceptionnel.

Grâce à des réalisations graphiques couleur superbement animées et un son d'un extrême réalisme, vous êtes sûr de vivre chacune des rencontres d'Ernie à l'état brut. Cela vous apprendra à lui donner un coup de main...

DATE DE SORTIE : octobre 1991
Disponible sur disquettes 3,5 pouces/5 pouces 1/4 IBM PC .



ACCOLADE™
Accolade Europe Ltd., Bowling House, Point Pleasant, Wandsworth, London SW18 1PE.

courrier

■ Vous dites: "que ceux qui ont un micro achètent Joystick et que ceux qui ont une console achètent Joypad". Mais alors, pourquoi laisser Consoles News dans Joystick? On n'en a rien à faire, des consoles!

Vincent Frison, Paris.

■ Quand allez-vous virer les consoles de Joystick, maintenant qu'il y a Joypad?

Alexandre Hego (un habitué), Paris

■ J'espère que vous arrêterez de mettre les jeux sur consoles dans Joystick, Joypad est sorti; on en a rien à foutre, nous, des consoles.

Thibaut Tanfin, Etaples.

Etc...

Comme le mois dernier le courrier était écrit en tout petit pour répondre à plein de questions, il est cette fois-ci écrit en très très gros pour répondre à une seule et unique question: va-t-on se décider à virer Consoles News de Joystick?
La réponse est non. D'abord, parce que Consoles News ne prend pas la place des micros: si on enlève Consoles News, on enlève 64 pages à Joystick. Les consoles ne volent pas de pages aux micros.
Ensuite, Consoles News est "auto-suffisant"; c'est- à-dire que la publicité qu'il contient suffit à payer entièrement les frais qu'il occasionne. De plus, comme ça rend Joystick plus gros, on achète le papier à meilleur prix, l'impression coûte proportionnellement moins cher, etc. Vous n'avez pas remarqué que des journaux comme Cosmopolitan, Elle, et la plupart des journaux féminins, qui font couramment 400 ou 500 pages ne coûtent que 10 ou 15 francs? C'est à ça qu'on voudrait arriver, si possible (pas à être un journal féminin, mais à être gros et pas cher).

Autre chose. Vous avez remarqué que la guerre des clans change de dimensions? Avant, c'étaient les C64 qui détestaient les Spectrum, et réciproquement; puis, il y a eu les Atari ST qui détestaient les Amiga, et inversement, et maintenant, c'est les micros qui détestent les consoles. Les ST et les Amiga, ils se sont réconciliés, du coup! Ils sont presque frères! Unis dans un combat commun! Et ce sera quoi, après? Les micros et les consoles unis contre la réalité virtuelle, ou les jeux de plateau, ou encore la vidéo? Allons, un peu de tolérance, n'attendez pas qu'un ennemi beaucoup plus gros arrive pour vous réconcilier. Remarquez, ça a au moins un côté rassurant: si des extraterrestres débarquent, on est à peu près sûr que tous les peuples du monde s'uniront pour lutter contre. Finis, le racisme et les guerres... Mais est-il bien raisonnable d'attendre jusque-là? Non? Alors votez pour moi. Oups. Pardon. Je me croyais à 7/7.

Bref, ne pensez pas que les consoles essayent de manger les micros. Il y a toujours autant de pages dans Joystick sur les micros, il y a toujours autant de jeux (et même de plus en plus) sur disquettes, et les ordinateurs ne montrent pas vraiment de signes de faiblesse. Alors un peu de bon sens, ne vous plaignez pas...

Les Top



TOP 8 bits

COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC +
TERMINATOR 2
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
LES SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC+
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
GRAND PRIX 500 II
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
HEROS QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
VIRTUAL WORLDS
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
SUCCESS STORY
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.13
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
TORTUES NINJA
MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC, CPC +
LES 10 HITS FANTASTIQUES
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SWORD AND MAGIC
SIL MARILS, AMSTRAD CPC/CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC/CPC +
BABY/JO
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.9
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +





LE JEU DU MOIS

COMPIL SUPER SEGA

TOP 16 bits

COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, ATARI ST/STE, AMIGA
BLUES BROTHERS
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
CROISIERE POUR UN CADAVRE
DELPHINE,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
TERMINATOR 2
OCEAN,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
LES SIMPSONS
OCEAN,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
ESS MEGA
TOMAHAWK, IBM PC
ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC
PREHISTORIK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
GUNSHIP 2000
MICROPROSE, IBM PC
COMPIL GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC+
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
LORICIEL,ATARI,ST/STE,AMIGA,IBM PC
LOTUS ESPRIT II
GREMLIN,ATARI ST/STE,AMIGA
HEROS QUEST
GREMLIN,ATARI ST/STE,AMIGA
GRAND PRIX 500 II
MICROID,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
SUCCESS STORY
LORICIEL,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
SWORD AND MAGIC
SILMARILS,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
TENNIS ADVANTAGE
INFOGRAMES, AMIGA,IBM PC
BABY JO
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du President Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2 les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1, av. B. Barrere T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1 av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN





Sommaire

JOYSTICK n°22
décembre 1991

COURRIER DES LECTEURS 4
NEWS PREVIEWS 8
COMPILE 310
SECOURS 118
ABONEMMENT 314
PETITES ANNONCES 317
CONCOURS : WWF 316
CONCOURS : ARCADE 81
RESULTATS CONCOURS 30

JEUX CRACK 73

CPC 74
ATARI 82
AMIGA 90
PC 102
SOLUTIONS:
RISE OF THE DRAGON 104
POLICE QUEST III 107
STARBLADE 109
MARTIAN DREAMS 110

CONSOLES NEWS 115

GAME BOY
AEROSTAR 128
ALTERED SPACE 138
BUGS BUNNY II 144
HOME ALONE 144
SNEAKY SNAKES 138
TECMOBALL 128

GAME GEAR
AXE BATTLER 163
GALAGA 91 131
PUTT & PUTTER 183
WOODY POP 131

MASTER SYSTEM
BACK TO THE FUTURE 3 176
DRAGON CRYSTAL 125
SONIC 148
SUPER KICK OFF 186

MEGADRIVE
KABUKI SOLDIER 158
QUACKSHOT 140
SHADOW OF THE BEAST 182
SHINING IN THE DARKNESS 121
THE IMMORTAL 156
WONDERBOY V 142
Y'S III 164

NEC
MESOPOTAMIA 146
TIME CRUISE II 130
WORLD CIRCUIT 134

NEC CD ROM
PRINCE OF PERSIA 165

NEO GEO
BASEBALL 2020 157
CROSSED SWORDS 154

NES
BOULDERDASH 152
BUBBLE BOBBLE 172
KICKLE CUBICLE 187
LONWGMAN 184
MARBLE MADNESS 178
SHADOWGATE 136
SIMPSONS VS SPACE MUTANTS 168
SKI OR DIE 174
TOP GUN SECOND MISSION 124
WRESTLE MANIA CHALLENGE 162

SUPER FAMICOM
CASTLEVANIA IV 180
EDF 166

TESTS MICRO 188

AMIGA
4 D BOXING 194
ALIEN BREAD 276
ALIEN STORM 242
BIRDS OF PREY 296
FIGHTER COMMAND 304
FINAL BLOW 256
FINAL FIGHT 265
FORT APACHE 266
GAUNTLET III 246
GRAND PRIX II 220
HEIMDALL 254
KNIGHTMARE 272
LEANDER 271
MAGIC GARDEN 212
MEGA TWINS 248
POPULOUS II 238
POPULOUS WORLD EDITOR 304
ROBOCOP 3 196
RUGBY 200
SHUFFLE 293
SLIDING SKILL 293
SMASH TV 208
SON SHU SI 226
STARUSH 214
STRIKE FLEET 290
THING 300
TURN IT II 263
ULTIMA VI 284
UNDER PRESSURE 249
WWF 268

CPC
SUPER SPACE INVADERS 215
TERMINATOR II 224
ROBOZONE 250

MAC
SIM ANT 308

PC
ADVANTAGE TENNIS 58
AGE 216
BARD'S TALE 300
CIVILIZATION 252
CONAN 302
DRAGON'S LAIR II 282
ELVIRA THE ARCADES GAME 232
GOBLIIINS 244
CONQUEST OF LONG BLOW 228
MEGATRAVELLER II 286
MIKE DITKA 264
MOKTAR 190
SORCERERS APPLIANCE 270
SPACE 1989 306
SPACE SHUTTLE 210
TERMINATOR 236
THE GAMES 260
THE OATH 230
ULTIMA VII 204
WILLY BEMISH 288

ST
BAT II 294
CISCO HEAT 234
L'AIGLE D'OR II 278
NO BUDDIES LAND 218
ROBOZONE 250
STRIKE FLEET 290
THUNDER BURNER 280

EDITO

Vous savez ce qu'on dit, dans un édito normal, quand on sort le numéro de Noël, qu'il a 324 pages et une couverture en argent? On dit: "Bientôt Noël, qui apportera son lot de provendes et de bonheurs. Ce mois-ci, nous nous sommes surpassés, puisque ce numéro comporte 324 pages et est orné d'une couverture en argent, manière de célébrer dignement cet événement, qui, etc".

Sauf que pas nous. Nous, quand on a 324 pages, une couv en argent et bientôt Noël, on dit: "Ohhhh, ohhh, mollo. Pas si vite. Encore Noël? Bon sang, mais on vient à peine de sortir du précédent! Jamais on freine un peu? Tiens, on va faire une couverture en boîte de chocolat, pour faire joli, histoire de marquer le coup. Ça fait un peu Télé 7 Jours, mais c'est classos. Et puis comme le journal est mahousse, ça fera vraiment comme une boîte de chocolat. Tiens, on n'a qu'à faire un truc: au lieu de mettre des pages, on met des vrais chocolats. Et on n'a qu'à dire qu'on est le plus gros magazine de chocolat du monde occidental. Mais peut-être que ça plaira pas aux lecteurs hépatiques. Bon, c'est pas grave, on n'a qu'à causer de jeux vidéo, comme d'habitude. Il ne reste plus qu'à espérer que les lecteurs ne vont pas dire: des jeux vidéo? Encore? Mais ils en ont déjà parlé le mois dernier!"

Voilà ce qu'on dit, nous autres. Parce que les chocolats, ça ne nous fait pas peur.

On a fait un jeu, entre nous: on a parié sur le nombre de cartes de vœux qu'on allait recevoir. Le plus pessimiste, c'est le Big Boss, qui dit qu'on va en recevoir une seule, en port dû. Le plus optimiste, c'est Danboss, qui n'a pas du tout le sens des valeurs et qui pense qu'on va en recevoir 15 millions. On vous donnera les résultats le mois prochain. Les enjeux sont importants: une boîte de chocolat. Une vraie.

Alain Huyghues-Lacour et Jean-Marc Destroy sont au Japon, à l'heure où j'écris ces lignes. Ils vont en revenir avec des tonnes d'infos. Alain a beaucoup de mal à travailler, au Japon. Il veut se marier avec toutes les japonaises, une par une. Destroy aussi, a beaucoup de mal. Il veut se marier avec tous les japonais. Forcément, il est daltonien, alors il confond.

Le mois prochain, on fêtera les deux ans de Joystick mensuel. Peut-être qu'on fera une couverture en or, pour célébrer dignement l'événement. Ça fera encore plus chocolat. Pauvres hépatiques.

A bientôt.



PRÉSENTE...

LE

HIT-PARADE

DE NOËL...

KISS

On connaissait les clefs-minute, les développements photo-minute, les ressemelages-minute. Voici venue l'ère du jeu-minute grâce au système Edos (Electronic Distribution of Software) qui devrait être implanté d'ici peu par Innelec dans différents points de vente. Imaginez la scène: vous entrez dans un magasin d'info possédant le système Edos, vous dites bonjour (c'est pas obligatoire mais ça se fait), vous vous essuyez les pieds (même remarque, pour les jours de pluie) et vous demandez à acheter, admettons, Defender of the Crown et Lode Runner. Forcément, le magasin ne les a pas en stock. En revanche, Edos, lui, dispose de tous ces jeux dans son CD-Rom (1000 jeux par lecteur) sous forme compactée. Le vendeur met donc une disquette dans le système et pendant que les jeux se copient à vitesse grand V, il prend une boîte, imprime les modes d'emploi, et toc, vous voilà quelques secondes plus tard en possession de deux hits qu'il aurait fallu commander il y a encore peu de temps, la gestion d'un stock composé de tous les jeux micro encore intéressants étant impossible. Ca marche pour PC, Amiga, ST, C64, Spectrum et MSX. Bon plan, le jeu revient à 50 francs en moyenne.

L'Edos, qui est implanté dans toute l'Europe, préfigure un système futur qui permettra de se servir soi-même au moyen d'un distributeur automatique. On vit une époque formidable.

FIRE AND ICE

La star de ce jump'n run est une sorte de petit loup des neiges. Le pauvre est poursuivi par des créatures de feu qui ont envahi la terre. Vous devez guider bébé-loup à travers les niveaux de Fire and Ice. Sortie prévue au printemps 92 sur ST et Amiga (label Imageworks).





Mille Tonnerres!

En ce moment, on assiste à une véritable débauche de cartes-son pour PC. La dernière en date, distribuée par Innelec, est tout à fait alléchante. Il s'agit de Thunder Board de Média Vision, compatible Adlib et Soundblaster (Wing Commander 2 la prend pour une Soundblaster). Cette carte, qui bénéficie de 11 voies de sons FM dispose de plus d'un système de décompression hard permettant de bénéficier des derniers progrès du concept Multimédia dont on reparlera bientôt. Elle bénéficie également d'un port joystick et d'une entrée micro permettant de digitaliser des sons de 2 à 22 Khz mais hélas, l'utilitaire permettant de retravailler les échantillons est peu pratique.

Petite sœur de la Pro Audio Spectrum, elle peut être connectée à cette dernière afin de la rendre compatible Soundblaster. Pour posséder la chose, vous devrez débourser un peu moins de 1400 F.

LEMMINGS

Lemmings sortira d'ici Noël sur Super Famicom, Megadrive (aux Etats-Unis et au Japon seulement), NES, Lynx, Archimedes, et une machine d'arcade Lemmings devrait voir le jour l'an prochain... Et c'est pas fini: pour les micros, un data disk devrait sortir ce mois-ci, avec 80 nouveaux tableaux. A mon avis, dans 6 mois, on va avoir droit à un éditeur de tableaux. Ça va faire plaisir à Moulinex...

IMAGINATION

Le premier CD-I de Philips est en vente aux Etats-Unis depuis le mois dernier. Son nom est: The Imagination Machine... Forcément, ça fait mieux que CDI910, son ancien nom. Il bénéficie pour l'instant d'une trentaine de titres, et une vingtaine d'autres devraient faire leur apparition d'ici Noël. On ne connaît pas la date de commercialisation en Europe...









LEANDER

Thanatos reste tapi dans sa tanière, se vautrant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Lucanna.

La Princesse Lucanna est en train de mourir: prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées .

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre: *"La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume".*

Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étreinte maléfique; Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers pires que ceux qui hantent ses cauchemars les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la sauve. Y parviendra-t-il? Ou bien passerez-vous la totalité du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous vider de votre force vitale?

Leander parviendra-t-il à la Sphère maléfique?

*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755





PIRATAGE II



L'ELSPA (European Leisure Software Publishing Association, l'association européenne des éditeurs de jeux vidéo) vient d'offrir une récompense d'environ 5000 francs à un Anglais qui avait permis de "coffrer" un pirate en prouvant simplement qu'il avait pu lui acheter un jeu piraté. Autant on est d'accord sur le fait que le piratage est un énorme problème, autant le principe de la dénonciation est con (et dé-) testable... Jusqu'où va-t-on aller? Jusqu'aux chasseurs de primes?

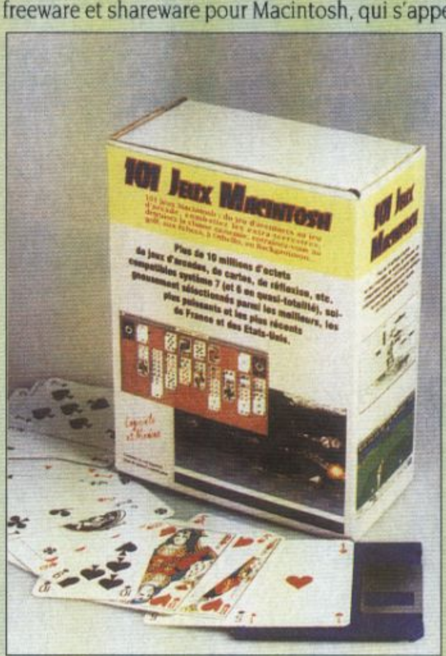
MUSIC PACK

Atari propose pour la fin de l'année un pack spécial Midi permettant de s'initier à la musique. Elle se compose d'un 1040 STE, d'un clavier Bontempi AZ7500 et d'une version spéciale du séquenceur Big Boss Piano, de Rythm'n'Soft. Le clavier peut faire 31 sons différents, comme le piano, la guitare, l'orgue, le flûte, etc. Il peut aussi faire de l'accompagnement automatique et comporte une section de batterie (qui peut jouer toute seule). L'ensemble coûtera 5490 francs. C'est pas cher pour devenir Mozart.



MAC ET PC

L'éditeur Logiciels et Médias vient de sortir une compilation de jeux freeware et shareware pour Macintosh, qui s'appelle "101 Jeux Macintosh" pour 600 francs, dans laquelle on trouve entre autres Columns, Solarian II, Hextris, Stella Obscura (en vraie 3D, avec un montage à faire soi-même pour voir la 3D), Paparena, etc. Dans la même collection, il y a aussi "101 utilitaires", "101 piles Hypercard" et "101 logiciels indispensables". Et y en a aussi pour PC, puisque les coffrets "101 WinKit" (des utilitaires pour tirer parti au mieux de Windows) et "101 WinClip" (une banque d'images pour Windows) sont sortis également.





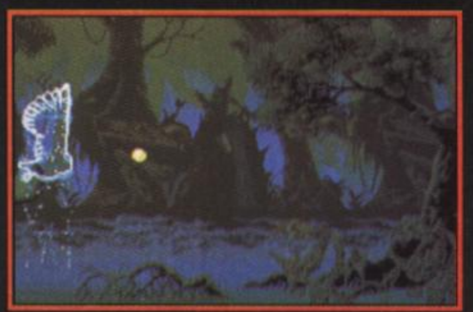
APPLE

Les projets d'Apple concernant une éventuelle console de jeu commencent à se préciser: il s'agirait d'une "Playstation", une grosse console avec CD-Rom et clavier. Il semblerait même que le projet s'élabore conjointement avec Sony. Mais il ne verra pas le jour avant deux ou trois ans.









AGONY

Mesurez vos pouvoirs magiques contre une force mystique adverse et d'égale puissance, en mettant la sorcellerie au service de votre esprit de combativité pour franchir les six niveaux d'une extraordinaire qualité graphique, tous infestés de véritables hordes de créatures imaginaires superbement animées.

Potions et formules magiques vous aideront dans votre vaillante lutte pour percer le secret de la Force Cosmique.

Faites l'expérience des quatre couches de défilement parallactique incroyablement lisse, des arrière-plans animés, de l'immense zone de jeu, des centaines de couleurs, d'un incroyable scénario et d'une fabuleuse animation sonore, qui ont été soigneusement dosés pour vous offrir un fascinant jeu informatique.

Agony: Une expérience sans douleur!

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755





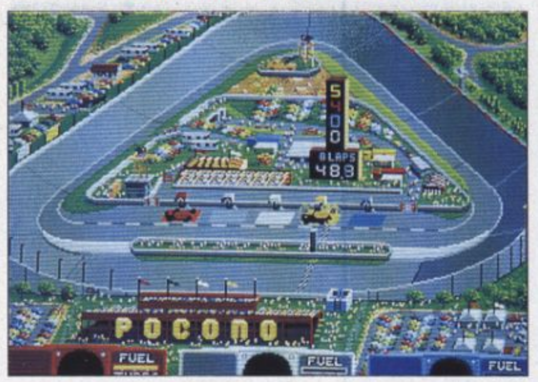
L'un des circuits qui sont très détaillés, très colorés. En bas se trouvent les tableaux de chaque voiture, avec le compteur de fuel et de turbos.

INDY HEAT



preview sur AMIGA Editeur : STORM

Au centre de la piste, les conducteurs peuvent refaire le plein. Puis ils repartent, à toute vitesse, et avec une maniabilité hors-pair`.



Avant le démarrage de chaque course, vous pouvez acheter des éléments et améliorer les performances de votre voiture.



Plutôt que de pousser le réalisme encore plus loin que ce qui a déjà été fait en matière de courses de voitures, les programmeurs de Storm sont revenus aux ancêtres des jeux vidéos. Un circuit vu du dessus (un peu de côté aussi pour plus de commodité) et de petites voitures qui foncent à toute vitesse. On connaissait déjà bien la formule, avec tous les jeux dans le style de Super Sprint, mais là Indy Heat est vraiment très efficace.

Selon la place que vous obtenez à la fin des tours obligatoires, vous gagnez de l'argent, ce qui vous permet d'améliorer les capacités de votre voiture. Indy Heat est extrêment agréable à jouer, très rapide, bien fait, avec plusieurs niveaux de profondeur ce qui fait que certains sprites passent derrière d'autres. En plus, on pourra jouer à trois simultanément.
Indy Heat, Storm, preview sur Amiga.









ORK

Le capitaine aspirant Ku-Kabul a été téléporté du Vaisseau de Légion Cisskei jusqu'à la surface de la planète Ixion. Là il doit s'affronter aux dangers et aux épreuves qui y ont été installés pour qu'il puisse se mesurer à eux et se montrer digne d'être chef. S'il y a même une faillite, c'est la fin de sa carrière d'Officier Commandant de la Légion . . . pour toujours.

Afin qu'il ait des chances de réussir, on a équipé Ku-Kabul de deux canons laser et des fusées booster qu'on peut ravitailler.

Il doit utiliser son cerveau et ses muscles pour trouver des objets et pour les utiliser afin de résoudre les énigmes multiples qui vous laissent perplexe et de vaincre les hordes ennemis puissants qui puilulent dans cette arène mortelle.

Son déroulement parallaxe de trois niveaux son action de vitesse arcade et son FX puissant se combinent avec une jouabilité totale passionnante pour vous présenter l'expérience Ork.

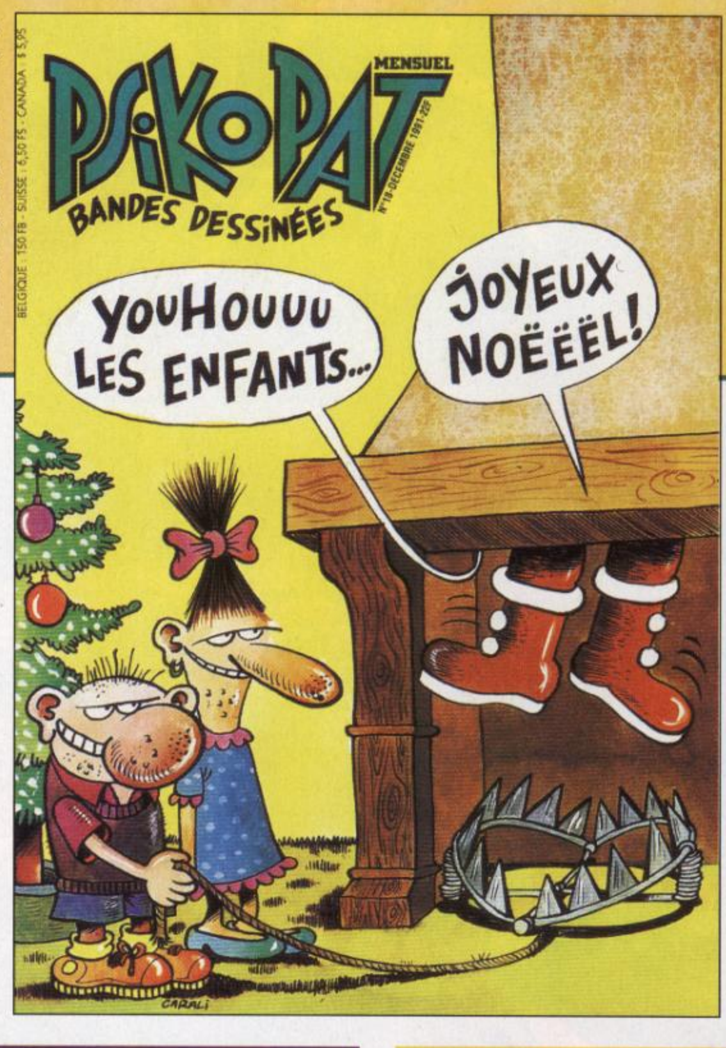
Etes-vous assez Ork?

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



PSIKOPAT: UNE MISE AU POINT

Contrairement à ce que nous avions annoncé le mois dernier, le Psikopat, journal de bandes dessinées mensuel, ne coûte pas 20 francs, mais 22. Mais c'est un journal généreux, puisque des tonnes d'anciens numéros sont à gagner sur le 3615 Joystick, ainsi que des albums "Objectif Nul" de Carali. Si vous aimez la BD et l'humour, vous feriez mieux de vous précipiter dessus. A bon entendeur, saaaaaaaaalut.



PIRATAGE

L'un de nos confrères britanniques, CTW, a fait une mini-étude sur le piratage, d'où il ressort que les éditeurs les plus piratés sont, dans l'ordre, Domark, Ocean, Imageworks, Psygnosis et Gremlin; et que les moins piratés sont, dans l'ordre, Microprose, Team 17, codemasters, Bullfrog et Core Design. La présence de Microprose dans la seconde liste (en dixième place, il y a aussi Sierra On Line) tend à prouver que les manuels imposants sont une motivation d'achat importante; quant à la présence de Codemasters, elle pose encore la question du prix des jeux...

BEAUCOUP D'ARGENT



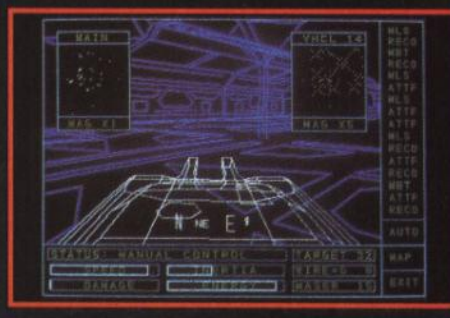
Le chiffre d'affaires mondial de Commodore en 1991 a été de 1.047.200.000 dollars. Avec ça, ils pourraient acheter 2.268.934 Amiga 500P (le nouveau modèle avec 1 Mo de Ram, il y a d'ailleurs une liste des jeux incompatibles avec ce modèle sur le serveur 3614 Commodore), ou bien 22.317.377 abonnements à Joystick (ce qui leur ferait tout de même 22.317.377 jeux cadeau, plus 2547 ans de connexion gratuite sur le 3615 Joystick, le cauchemar de Marc Andersen).

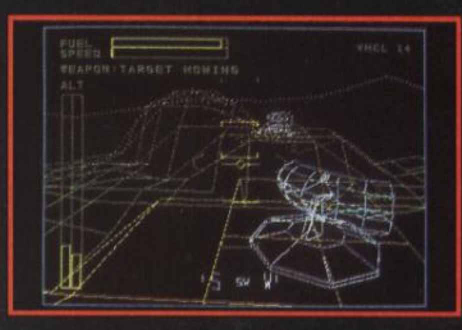
NINTENDO PERD UN PROCES

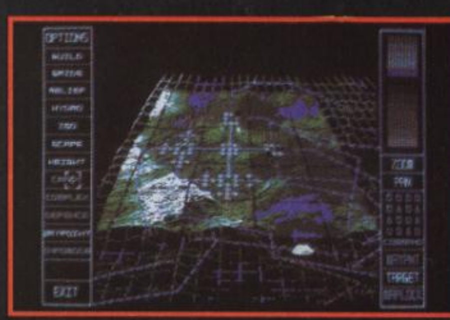
Le Game Genie est un petit bidule qui se connecte au cul d'une NES (ou d'une SMS) et qui permet d'avoir des vies infinies, des munitions et des tas de trucs en plus dans la plupart des jeux. Ça coûte environ 500 francs et c'est en vente aux Etats-Unis depuis plus d'un an. Or, Nintendo avait fait un procès à Galoob, la firme qui commercialise ce produit, et l'a perdu cet été. Du coup, Galoob a l'intention de le vendre en Europe d'ici six mois environ, par le truchement de Codemasters. Il y a même une version pour Super Famicom en préparation...

AIR SUPPORT









AIR SUPPORT
(SUPPORT AÉRIEN)

Nous sommes dans le futur: les armes de guerre sont devenues tellement dangereuses que leur utilisation serait fatale. Les conflits ne peuvent donc se régler que par simulation.

De votre poste de commandement, vous contrôlez une flotte de véhicules hypersophistiqués. Vous devrez parfaire vos talents de pilote et de stratège lors de rigoureuses missions d'entraînement avant de pouvoir être en mesure d'affronter l'ennemi.

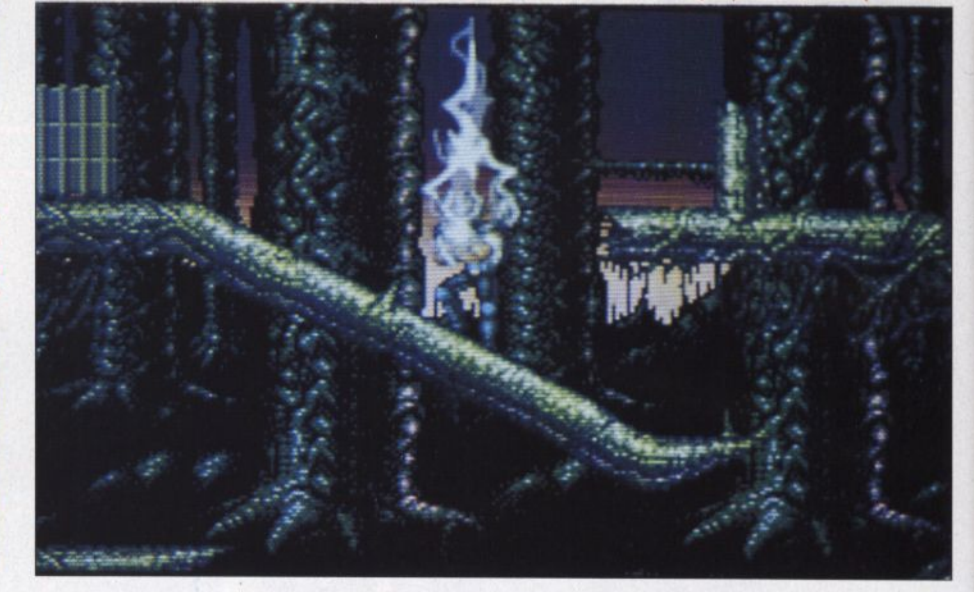
Utilisant une technique Frac-Scape unique et des images virtuelles 3D d'un incroyable réalisme, Air Support fait sauter la barrière qui sépare la simulation de la réalité.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



Pour ne pas m'ennuyer dans cette forêt, j'ai commencé à graver tout un tas de choses sur les troncs d'arbres, avec les lasers qui me sortaient des pattes. Ça m'a amusé intensément environ cinq minutes, mais après j'ai ressenti le besoin de faire autre chose.

Franchement, je n'avais rien prévu de tout cela, des éclairs lumineux me tombaient dessus, j'étais obligé de me cacher les yeux, ça éblouit tout de même. Au début, là aussi, c'est rigolo, on se dit «tiens, c'est rigolo», mais après ça lasse. Assez vite quand même.



Ensuite, j'en ai eu assez, et je suis descendu sur un tas de cailloux, et j'ai commencé à les lécher.



WOLFCHILD

preview sur AMIGA Editeur : CORE DESIGN



De temps en temps, je reprenais mon apparence humaine, comme ça, sans raison, c'était incontrôlable. J'en profitais pour reprendre une marche normale, j'exagérais le volume de ma voix, je parlais de poésie, de littérature, pour que tout le monde entende bien que, quand même, j'étais un être humain, non, vraiment, pas un animal.

Il se passe parfois des choses incroyables dans les forêts, tout de même. Je me balançais tranquillement de branche en branche, sautillant et joyeux, quand au détour d'une grosse branche, la face lumineuse de la lune, bien ronde, m'est apparue. Bon, en temps normal, je suis un jeune homme tout à fait charmant et présentable, je suis complètement capable de tenir une conversation sensée sur les sujets les plus variés, mais là, je ne sais pas ce qui m'a pris. La lune m'illuminait tout entier, et je sentais des transformations s'opérer en moi. Aussi bien physiquement que mentalement. Mon côté lycanthrope venait de se révéler, et j'étais bien emmerdé.

Bon, j'veux dire, ça c'est bien passé, j'ai passé la nuit à courir dans la forêt, à frapper sur les troncs d'arbres, à pousser des hurlements, et à chasser des petits rongeurs. C'était assez amusant finalement. Comme quoi, la vie, des fois.

Wolfchild, Core Design, preview sur amiga, test très bientôt.

ERRATUM POUR NEUTOPIA II

Le mois dernier, le test de Neutopia II est paru avec une note de 40%, ce qui pouvait faire douter des facultés mentales de T.S.R., puisqu'il disait à la fin de son article que le jeu était génial. C'était une erreur du maquettiste, car le jeu avait en fait une note de 95%. Du coup, on ne lui a donné que 40% de son salaire. Bien fait.



SPONSORS

Commodore Angleterre sponsorise désormais l'orchestre classique London Philarmonic. Décidément, ces gens-là sont de vrais mécènes.

ASSOCIATION DE PROGRAMMEURS

Il existe maintenant une association de programmeurs, graphistes, musiciens et concepteurs de jeux vidéo. Elle s'appelle APAALL (Association pour la Promotion de l'Activité d'Auteur de Logiciels Ludiques), et est régie par la loi de 1901. Ils souhaitent faire en sorte que le nom des auteurs de logiciels apparaisse sur les pochettes des jeux, mettre en relation programmeurs et graphistes, répondre à la presse et favoriser la communication interprofessionnelle. On peut en faire partie? On peut, il suffit de se renseigner en écrivant à l'APAALL, 15 rue de la Vistule, 75013 Paris.

STATISTIQUES

Il se vend une Super Famicom toutes les 5 secondes aux Etats-Unis. Et par la même occasion, il naît à peu près un enfant toutes les 4 secondes, toujours aux Etats-Unis. De là à en déduire qu'il y aura bientôt au minimum une console de jeu par personne, il n'y qu'un pas, que je franchis.




STORM
SALES CURVE
3615 UBI
DOUBLE DRAGON
THE
III
ROSETTA STONE
TRADEWEST
Disponible dans les FNACs et dans les meilleurs points de ventes
FAITES PARTIE DES MEILLEURS
FACE AUX MEILLEURS !
Equipés de nunchakus, de grenades, de sabres, de
poings américains..., vous avez toutes vos chances pour
faire partis des champions de la catégorie.
Chacun de vos combats vous fera en plus découvrir
les endroits les plus insolites et exotiques de la terre:
- 5 nouvelles missions comprenant chacune 14 niveaux
- de nouvelles armes
- de nouveaux coups et déplacements...
Si par bonheur vous survivez à toutes ces attaques,
votre honneur est sauf, mais une étape reste à franchir,
vous devrez découvrir la vérité cachée derrière les " Rossetta Stones ".
Si vous échouez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous même !
Sorti sur
ST / STE - Amiga
Amstrad - PC
Distribué par
Ubi Soft
8/10 rue de Valmy,
93100 Montreuil

CATCH : UNE MISE AU POINT

L'article sur le catch du mois dernier était un peu ambigu et le président-fondateur de la Fédération Européenne de Catch, monsieur Blanchet, a eu la gentillesse de nous appeler pour éclaircir certaines choses. Tout d'abord, tout ce qui était dit ne concernait que la WWF, et pas du tout les autres fédérations de catch. Ainsi, s'il est vrai que certains combats de la WWF sont "arrangés" pour des raisons de spectacle, il n'en va pas de même pour les autres fédérations, comme la EWF (European Wrestling Federation, le nom anglais de la Fédération Européenne de catch), dans lesquelles les combats sont de vrais combats dont l'issue est inconnue jusqu'à la fin.

De plus, et depuis peu de temps (nous n'étions pas au courant lorsque nous avons publié l'article du mois dernier), TF1 diffuse une émission de catch d'une heure le lundi soir (vers 22/23 heures), qui est une reprise de ce qui passe également sur la chaîne câblée Eurosport (le mardi à 22 heures, le mercredi à 18 heures et le samedi à midi); il s'agit d'un catch comme on avait l'habitude d'en voir à l'époque de Delaporte, beaucoup plus axé sur la lutte que celui de la WWF. Selon M. Blanchet, la plupart des catcheurs européens actuels sont des lutteurs, des boxeurs et des karatékas qui, au sortir de leur sport habituel, se reconvertissent dans le catch; ce sont donc de véritables sportifs, habitués à prendre des coups et à en donner, ce dont on ne doutait d'ailleurs pas.

Cependant, en dehors de cette heure hebdomadaire sur TF1 et Eurosport, il n'y a malheureusement pas beaucoup de manifestations publiques de catch, et ce serait, selon certaines sources, dû à des contrôles un peu trop tâtillons de la part du ministère des finances. Si c'est le cas, je propose que deux ou trois catcheurs bien balaises aillent tirer les bretelles de Charasse, histoire de lui montrer qu'on peut s'amuser avec le catch. C'est d'autant plus dommage qu'ailleurs en Europe (en Allemagne et en Autriche notamment), le catch est aussi répandu que le tennis ou le football.

J'en profite également pour corriger quelques erreurs dans le texte du mois dernier: l'Ange Blanc est bien évidemment espagnol (et pas français), et Hulk Hogan n'est pas le seul à avoir soulevé André the Giant (Jean Ferret) dans les airs, puisqu'Ultimate Warrior en a fait autant. Voilà. Nous vous annoncerons quelques matches de catch dès qu'il y en aura sur le sol national.



PAS CONTENT

Les prix pratiqués au Virgin Megastore sont souvent beaucoup, beaucoup plus élevés que ceux de la FNAC. De plus, le classement des disques est complètement aberrant (alors que le classement de la FNAC est un modèle du genre). Une dernière chose: les vendeurs du Megastore sont à peu près tous incompétents (alors que ceux de la FNAC sont d'une compétence qui m'étonne à chaque fois). Heureusement que cet article n'est pas une publicité, parce qu'elle serait comparative, ce qui est illégal. C'est juste mon opinion. Et nous sommes nombreux à la partager. D'ailleurs, mes amis et moi-même... Enfin, bref.

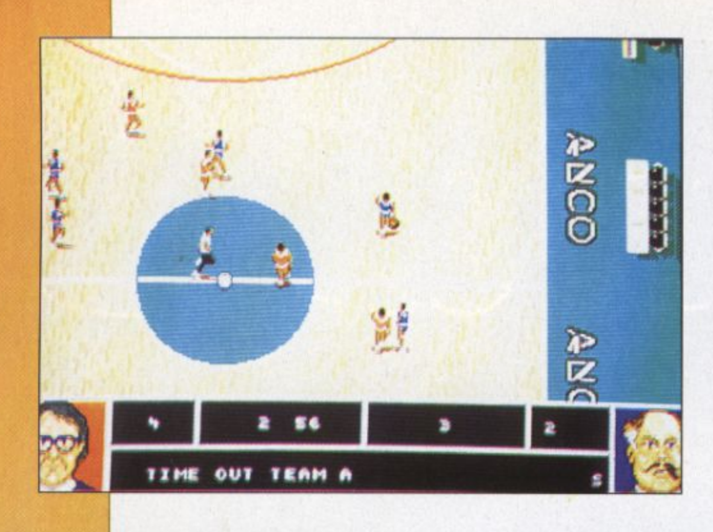


JAGUAR

Suite des aventures des projets d'Atari... La Jaguar, qui devait à l'origine être une console 64 bits, sera plus probablement équipée d'un 68030 (le processeur 32 bits qui équipe les Macintosh haut de gamme) et d'une tripotée de coprocesseurs 32 bits. Il y aura également, en plus d'un connecteur cartouche, un connecteur pour CD-Rom et même un pour VHS, qui permettrait d'avoir des fonds en vidéo réelle. De plus, cette console sera probablement convertible en ordinateur, avec l'adjonction d'un clavier. On avance déjà un prix avoisinant les 3000 francs. Mais c'est pas pour tout de suite, oh là, non, pas pour tout de suite du tout!

DISNEY

La Disney Company vient de mettre un terme à ses accords avec Titus, pour choisir Infogrames à la place. On devrait voir arriver cinq jeux d'ici la fin de l'année, dont un nouveau Dick Tracy...

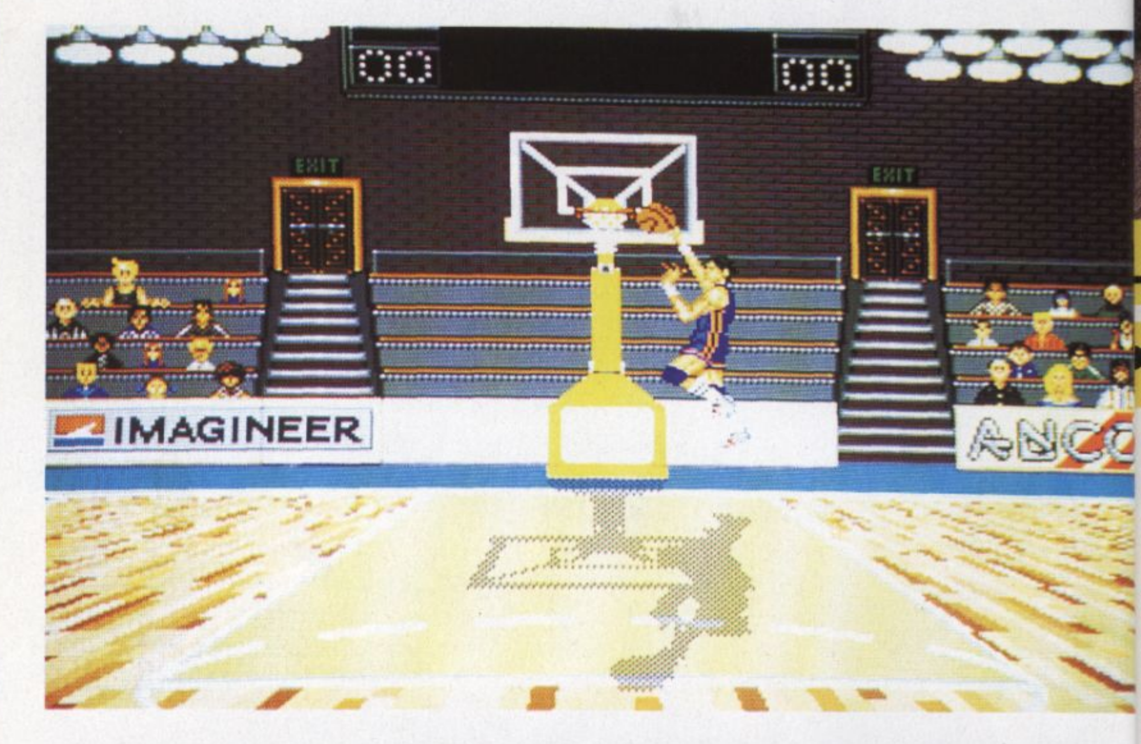






TIP OFF

preview sur AMIGA Editeur : ANCO



Après l'énorme succès, très largement mérité d'ailleurs, de sa simulation de football, Kick Off, Anco re-tente le bingo en créant Tip Off, une simulation de basketball. Encore au stade de la preview, Tip Off devrait sortir le mois prochain sur Amiga, ST et PC. Les possibilités seront très nombreuses, création d'équipes, créations de joueurs, différents niveaux de jeu, 1 à 4 joueurs en même temps, 3 ligues de basketball différentes, et même 3 vitesses de ralenti au choix. Pour le jeu en lui-même, les joueurs pourront dribbler, faire des passes ou tirer de cinq façons différentes: technique des deux pas, tir à une main, bras roulé, tir en course ou smash. Les scrollings multi-directionnels garantissent une visualisation agréable et rapide de tout le terrain. Tip Off, Anco, preview sur Amiga, prévu sur ST, PC et bientôt CPC.

LES TROIS CONTES DU TROUBADOUR SE REUNISSENT

POUR VOUS SUBJUGUER PENDANT DES SIECLES

Lorsque vous commencerez les "Tales of the Unknown"TM, la première partie de la "Bard's Tale Trilogy", vous serez sans doute jeune, insouciant et fier de votre épaisse chevelure.

Mais attention! avant de terminer les deux volumes suivants - "The Destiny Knight"TM et "The Thief of Fate"TM, il se pourrait fort bien que vous soyez grisonnant, étiolé, bref une bien piteuse image de votre silhouette d'hier.

En effet, la "Bard's Tale Trilogy" n'est pas seulement le jeu de simulation fantastique le plus populaire - ses ventes atteignent déjà plus de 750 000 exemplaires - c'est aussi un jeu horripilant, frustrant et le plus grand défi qui vous ait jamais été lancé.

Au fil de votre progression dans ce conte mystérieux, vos ennemis deviennent de plus en plus diaboliques, vous vous trouvez confronté à des sortilèges de plus en plus nombreux et de plus en plus puissants et les différents niveaux de raffinement du donjon deviennent infiniment plus dangereux.

Mais ne vous laissez pas abattre car votre cohorte de champions de la liberté, jadis naïfs et inexpérimentés, mais qui se sont si vaillamment battus pour libérer la cité de Skara Brae des griffes du diabolique Manger, ne cessent de s'endurcir au combat.

Et ils ont intérêt, car il leur faudra déjouer les sinistres complots du maître magicien Lagoth Zanta, reforger la Baguette Magique du Destin et enfin faire face au défi de tous les temps - vaincre l'incarnation du Mal en voyageant aux confins des frontières de la réalité.

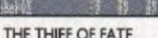
Dur, Dur!



TALES OF THE UNKNOWN



THE DESTINY KNIGHT



THE THIEF OF FATE



Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

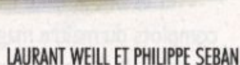
LORICIEL SANS NUAGES

Quand la Caisse des Dépôts, la financière Wagram-Poncelet et le Crédit National investissent dans une boîte d'informatique, c'est que celle-ci va particulièrement bien. Et c'est rare...

Il existe des sociétés dont l'activité consiste à investir de l'argent dans des boîtes qui en ont besoin. Les trois citées en préambule en font partie; il y en a bien sûr d'autres, mais pas beaucoup de cette taille. Le principe est simple: si la société Tracteurs and Co veut se lancer dans la fabrication de moisonneuses-batteuses, mais qu'elle a besoin de beaucoup d'argent pour construire l'usine appropriée, elle va voir l'une de ces compagnies, elle expose son problème, et si la compagnie prêteuse juge que le marché offre des débouchés intéressants et que Tracteurs and Co est une boîte sérieuse, elle prête une certaine somme d'argent en échange de parts. On dit que la société prêteuse "rentre dans le capital" de la société demanderesse; par la suite, elle touchera un pourcentage des bénéfices.

Bref, c'est une pratique courante et pratiquement inévitable lorsqu'une société de bonne taille désire s'agrandir encore. Or, il existe quelques cas dans lesquels le recours à cette pratique est pratiquement impossible; par exemple, les boîtes d'informatique. En général, quand une société prêteuse reçoit une demande de la part d'une boîte d'informatique, la demande est rejetée d'office, sans même faire l'objet d'un examen, parce que l'informatique est réputée pour être le plus instable des marchés.





LAURANT WEILL ET PHILIPPE SEBAN

Et donc, que Loriciel ait réussi à faire entrer trois des plus gros groupes français dans son capital, c'est un exploit. Qui tend à prouver que Loriciel se porte on ne peut mieux...

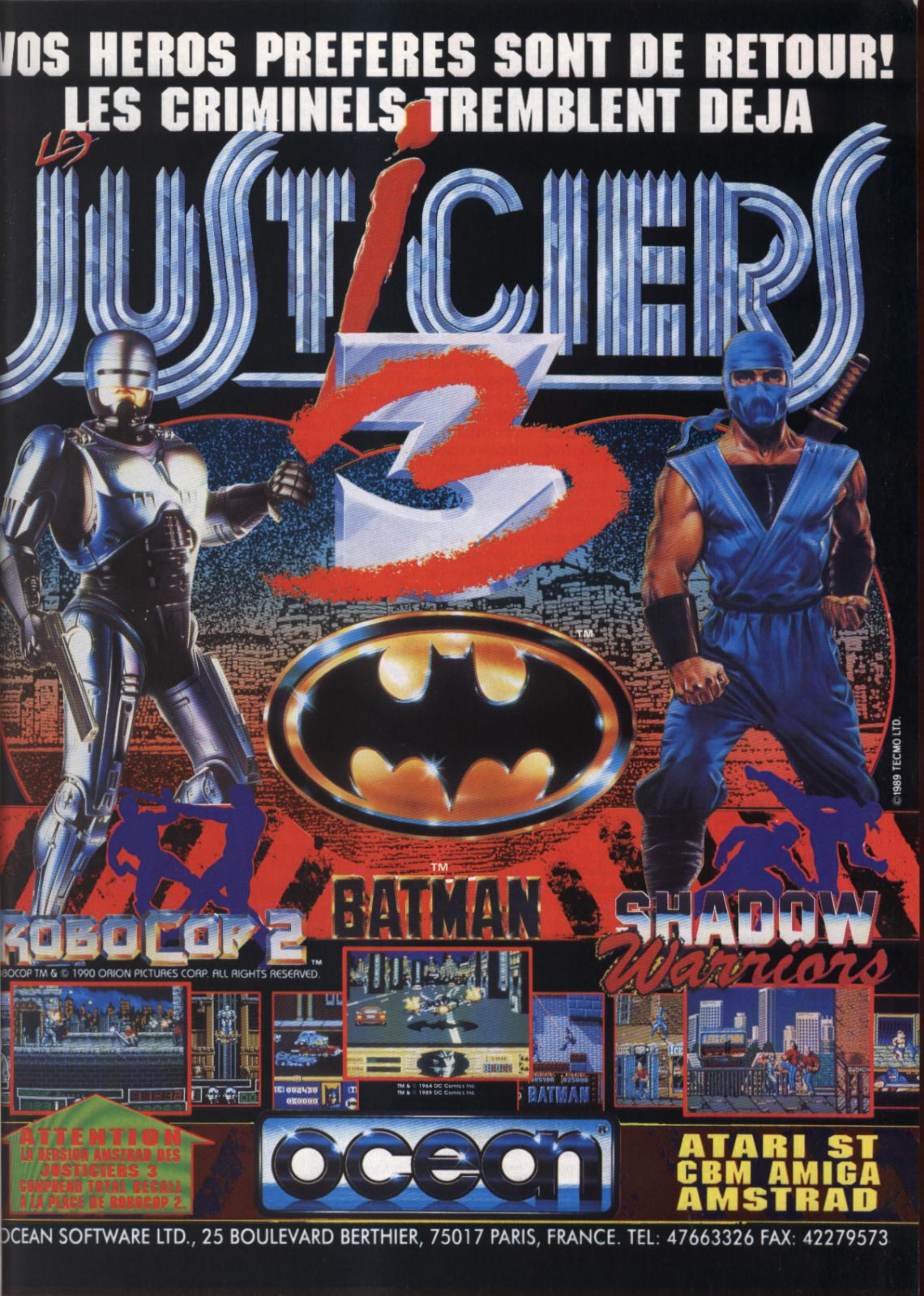
Du coup, forcément, nous sommes allés voir de plus près ce qui pouvait motiver un tel intérêt de la part de financiers habituellement pas très portés sur le jeu.

ETAT DES LIEUX

Loriciel, avec 55 employés et un chiffre d'affaires de 53 millions par an, n'a pas à se plaindre de la récession. C'est un des plus gros licenciés NEC en Europe, et avec 12 cartouches en cours de développement, à la fois sur NEC, Sega et Nintendo, on peut considérer que c'est l'un des plus importants éditeurs consoles européen. Alors, pourquoi cette augmentation de capital? La réponse de Laurant Weill, l'un des deux boss:

- C'est très simple. Depuis un an et demi, nous développons le LIOS, un système d'exploitation multimachines. C'est en fait une sorte de bibliothèque de routines qui marchent sur tous les ordinateurs et toutes les consoles. Par exemple, quand un programmeur veut savoir si le bouton Fire du joystick est enfoncé, il appelle une routine du LIOS; c'est ensuite compilé automatiquement, quelle que soit la machine. De sorte qu'adapter un jeu sur une machine autre que la machine de départ ne prend que deux ou trois heures, parce que tout est désormais compatible. Certes, ça ral-

Les vrais programmeurs ne commentent pas leurs programmes. Ça a été dur à écrire, y a pas de raison que ce soit facile à comprendre.


VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA
LES JUSTICIERS 3
©1989 TECMO LTD.
BATMAN
ROBOCOP 2
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
SHADOW Warriors
TM & © 1964 DC Comics Inc
TM & © 1989 DC Comics Inc
ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES JUSTICIERS 3 COMPREND TOTAL RECALL A LA PLACE DE ROBOCOP 2.
ocean
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD
OCEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573

longe un tout petit peu le temps de dévelopement initial, surtout pour les programmeurs freelance qui ne connaissent pas le LIOS, mais on gagne un temps tellement énorme en convertissant les jeux que finalement, on s'y retrouve très largement. Seulement, le LIOS occupe deux programmeurs à plein temps. Il est opérationnel depuis huit mois environ. C'est un investissement énorme.

Et puis, une boîte d'édition, quelle est sa valeur réelle? On n'a pas d'immeubles, d'usines, de biens... Notre seule valeur, c'est notre savoir-faire. On doit tout axer là-dessus.

Ce n'est pas tout. La plupart de nos programmeurs travaillent actuellement sur les consoles. Or, comme il n'est pas question de laisser tomber les micros, nous devons en embaucher d'autres. Et puis avec l'arrivée du CD-Rom, le développement des jeux prend une nouvelle dimension. Il faut environ trois millions de francs pour développer un CD! C'est là qu'on se rend compte que l'amateurisme est bien terminé... Et du coup, on doit créer un studio photo/vidéo, carrément, avec les chefs ops et les caméramen qui vont avec. Bien entendu, ça coûte une fortune. Sans compter qu'on a maintenant des scénaristes qui travaillent à plein temps. C'est nouveau, ça. Jusqu'à présent, en Europe, les scénaristes écrivaient des histoires, mais faisaient autre chose à côté. Et puis on doit changer de locaux en mars prochain, on aura un immeuble indépendant avec des entrepôts, ça aussi c'est un investissement.

Sans compter que pour développer une cartouche, il faut ce qu'on appelle en jargon financier "ouvrir une ligne de crédit"; c'est-à-dire, en gros, immobiliser une très grosse somme d'argent pour prouver qu'on est solvable. Et puis bon, de manière générale, quand on n'a pas assez d'argent, on perd du temps à trouver des solutions de rechange, souvent bancales.

Donc, tout ça, les studios, les nouveaux locaux, l'investissement en temps humain, le développement des moyens mis en œuvre, l'internationalisation, font qu'on avait besoin d'argent frais pour s'étendre. La participation des trois sociétés en question nous permet de voir les choses en grand.

Comment ça s'est passé?

- Les experts financiers ont analysé nos comptes et notre fonctionnement, ainsi que les développements possibles du marché pendant huit mois. Au terme de cette analyse, ils ont conclu qu'il était rentable pour eux de rentrer dans le capital de Loriciel.

Mais pourquoi ont-ils même accepté de considérer votre proposition, sachant qu'ils refusent par principe tout ce qui touche à l'informatique?

- Parce que justement, ce n'est plus de l'informatique à proprement parler. C'est du multi-média grand public. On n'est plus à l'époque où l'informatique était une fin en soi; désormais, ce n'est plus qu'un moyen. Les produits qu'on vend sont indépendants du format utilisé. Ils sortent pour plusieurs machines, et on pourra s'adapter à chaque fois qu'une nouvelle machine sortira. Nous ne sommes plus liés au marché informatique, parce que même si un fabricant disparaît, par exemple, et que ses consoles cessent de se vendre, il en reste toujours d'autres. Autant on peut penser que l'existence d'un constructeur donné peut être remise en cause du jour au lendemain, autant on sait que la demande de logiciels n'est pas prête de s'arrêter.

Bon, quelques objections. N'avez-vous pas peur, Philippe Seban (l'autre directeur de Loriciel) et toi, de perdre contact avec les produits eux-mêmes? Est-ce que, au lieu de surveiller de très près l'élaboration d'un jeu, ou d'en diriger la création, vous n'allez pas vous perdre dans des méandres financiers, passer votre temps à discuter avec des hommes d'affaire?

- Certainement pas. En fait, si on réfléchit bien, quand une boîte est toute petite, le patron, comme il n'a pas d'employés, passe une grande partie de son temps à passer le balai, à ranger les locaux, à faire sa correspondance, etc. Quand elle prend de l'ampleur, c'est remplacé effectivement par des prises de décisions, par des problèmes financiers et administratif, mais l'un dans l'autre, ça revient au même, on consacre toujours le même temps au produit lui-même. Je m'implique autant aujourd'hui dans la création d'un jeu qu'aux premiers jours de Loriciel.

Et est-ce qu'en augmentant nettement votre capital, l'argent récupéré ne va pas servir simplement à gérer l'augmentation de structure qu'il implique? Ne va-t-il pas servir à payer des contrôleurs financiers, des experts-comptables, etc?

- Non, pas exactement. En fait, comme dans toute structure élaborée, il y a une partie des investissements qui servent à maintenir la structure elle-même, et dans notre cas, ça représente un tiers du capital environ. Les deux tiers restants sont consacrés aux outils de production proprement dits.



LES MEMES, PLUS RICHES

Et maintenant?

- Tout d'abord, on peut maintenant proposer à des équipes indépendantes de développer sur consoles, grâce au LIOS. Pour la première fois, des petits éditeurs peuvent envisager de programmer des jeux sur Sega et Nintendo, et nous pouvons les aider en leur fournissant tout le système de développement et en distribuant leurs jeux. D'autre part, on n'arrive pas à trouver des programmeurs et des

 L'habit fait le moine. La preuve: les gens nus ont peu d'influence sur la société.

aphistes à la hauteur. Alors on envisage créer des stages de formation pour de- nir programmeur et graphistes sur ites les machines, une sorte de mini- ole d'informatique ludique.

On s'est rendu compte il y a déjà long- mps que le marché français n'était pas ffisant pour amortir les coûts de fabri- tion de nos produits. Du coup, on uvre sur l'extérieur. Le développement consoles en est une manifestation. Le -Rom aussi. Pour le CD-I, on ne sait pas core. Il faut attendre de voir comment évolue, et surtout si ça parvient à dé- coller.

Pour les prochains produits, on va ir l'Aigle d'Or II sur CD-Rom, et un qui s'appelle l'Entité à la mi-92. r l'Aigle d'Or, il faut savoir qu'il a développé sur CD-Rom d'abord, u'ensuite il a été adapté sur les es machines, ça permet, plutôt de partir d'une petite version et ui greffer des améliorations hé- clites, d'avoir la meilleure adap- on possible sur chaque machine.

On va lancer aussi une collection qui s'appellera "Les grandes stars du ciné", le premier produit étant "Steve Mac Queen West Phaser", un western. On a acheté les droits d'utilisation du personnage de Steve Mac Queen, et si le produit marche, on va décliner l'idée et proposer des jeux avec d'autres grandes stars.

Le prochain plus gros produit, ce sera "Le Jour J", "D-Day" en anglais. C'est un jeu sur le débarquement de 1944 en Normandie qui sera accompagné d'une cassette vidéo de 52 minutes, contenant des tonnes de documents de l'époque. C'est une simulation, pas vraiment un wargame, plutôt un jeu d'aventure, en 3D faces cachées. Il n'y aura pas de sang, ce sera vraiment le côté stratégique qui sera mis en relief. Il sortira sur micro et en CD-Rom en mars 92.

Mi-92, il y aura un jeu sur Magnaldi, le champion moto. Et il y aura Tennis Cup II, aussi. Ce sera sur micro.

Sur consoles, il y aura Panza Kick Boxing et Davis Cup sur NEC, à la fois en cartouche et sur CD-Rom. En CD-Rom seulement, il y aura Baby Jo, Builderland, l'Aigle d'Or II et l'Entité. Sur Gameboy, on va faire deux titres, Panza Kick Boxing et un autre, mais on ne sait pas encore lequel. Sur SuperGrafx, on va faire Panza Kick Boxing et Davis Cup II. Sur Megadrive, deux jeux dont le titre est encore inconnu. Sur Lynx, on a terminé Super Skweek, qui sort aussi sur NEC et sur Game Gear, mais c'est JVC qui l'a licencié. Voilà...

Bon, une dernière question, y aura-t-il un parking dans vos nouveaux locaux?
- Oui, avec 27 places.

Il était temps. Merci.

MIXED-UP FAIRY TALES



Un jeune lycéen (ou une jeune lycéenne) se rend à la bibliothèque de l'école. A l'intérieur, il voit un livre qui "sort" de son rayon. Le livre s'ouvre et un Dragon se matérialise! Il vous prie instamment de venir l'aider car il doit résoudre un problème qui lui semble insurmontable. Le jeune garçon (ou la jeune fille) accepte et pénètre dans le livre avec l'étrange créature. Une fois dans le monde des contes de fées (car c'est là qu'ils se retrouvent), le dragon expose son problème. Un grand malheur a frappé son monde car tous les contes de fée se sont mélangés au point que les héros de chaque conte ne sait plus quoi faire ni où aller. Vous avez pour mission de retrouver les titres de chaque conte et aider ses héros à reprendre leurs aventures. Sympathique, ce jeu éducatif est à recommander à vos marmots. Ma fille (15 mois) l'a déjà fini (mais j'ai dû énormément l'aider, et ma femme aussi)!







DR BRAIN

Le titre du jeu annonce la couleur. Ce logiciel a été créé pour ceux qui adorent les prises de tête. Conçu au départ pour le joueur en culottes courtes, Dr Brain peut égalemement faire le bonheur des maniaques du chiffres. Personnellement, je me suis pris des cachets d'aspirine au bout de 20 secondes de jeu. C'est visiblement pas mon truc. je veux bien passer des heures sur Might and Magic III ou Battle Isle mais là j'avoue que jouer avec des chiffres... Exemple, vous avez un carré de neuf cases et une liste de chiffres de 1 à 10. Vous devez placer ces chiffres (chaque chiffre est utilisé une fois et un par case) de façon que la somme de colonnes (verticales et horizontales) et des diagonales fasse toujours 15! Voilà un échantillon de ce que vous propose Dr. Brain, un jeu éducatif à jouer avec son fils, sa fille ou petit frère (ou sœur) histoire de resserrer un peu les liens affectifs en joignant l'utile à l'agréable (label Sierra). Disponible sur PC (VGA).

RESULTAT CONCOURS

Il était une fois, pendant les grandes vacances d'été 91, UBI SOFT, Microprose et Joystick organisèrent un super concours doté de cadeaux, à faire pâlir le père Noël, lui-même. Du coup, on a attendu les fêtes de fin d'année pour vous donner les résultats.

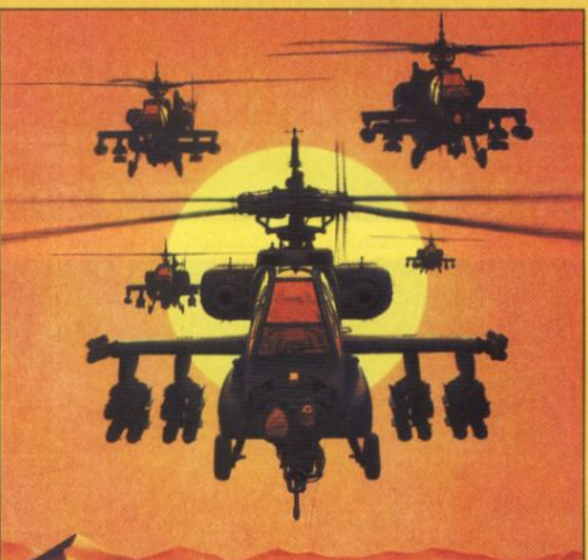
GUNSHIP 2000

PLANTUREUX OLIVIER ***gagne le 1er prix : UN BAPTEME DE l'air en HELICOPTERE. Oui Olivier, ce n'est pas un r^ve, c'est une réalité !***

DARMONE SYLVAIN
HAGEGE NELLY
VERRIER DOMINIQUE
vont recevoir le jeu GUNSHIP 2000 pour leur bécane adorée.

BENATEAU PHILIPPE
CARRANDIE MATHIEU
COLAONE CEDRIC
DE LUGARO JULIEN
DEGRUGILLIER FREDERIC
DREUIHLE GREGORY
DRUGUET VINCENT
FARA OLIVIER
FOLLEN PASCAL
GILLOIS JACQUES-ALEXANDRE
GUCHEZ STEPHANE
LABONIE RICHARD
LEBONNIEC JEROME
SEBBANE SARAH
VINCENT DAVID
ZIGHEM THOMAS
Tout ce beau monde va recevoir un pin's (Yeah un Pin's)

AMET PHILIPPE
ANGER YANN
BATTISTEL JEROME
BOULLE SEBASTIEN
BOYER ROMAIN
BRION WILFRID
CAEN GREGOIRE



CARO JEAN-PIERRE
CARTALLIER ERIC
CHARLES SEBASTIEN
CHOHIN CHRISTOPHE
DELVALLEE HERVE
DRIDI PASCAL
DURAND HUGUES
HENOUD JEAN-PHILIPPE
HOCHET YANN
HOUZE MIKAEL
HURON BERTRAND
LE GOFF DAVID
LE GOFF FRANCK
LEPRETRE CHRISTOPHE
LUPOTTO SYLVAIN
MALTZ CHRISTIAN
MURZEAU MIKAEL
PASQUIER OLIVIER
PAUL XAVIER
PERSELLO SEBASTIEN
PIERROT LOIC
RICHARD RAPHAEL
SURTET GAEL
THIRY VIRGILE
Vont pouvoir coller un superbe poster sur le mur de leur chambre, ou sur celui de leur voisin.

En avant première et en avance sur nos dates prévues, puisque d'habitude, on en est à 4 mois de retard, voici les résultats du concours organisé par AUDIOGENIC, à l'occasion de la sortie de WORLD CLASS RUGBY :

DILMI FREDERIC ***remporte la tenue de l'équipe de rugby vainqueur de la coupe du monde plus le jeu WORLD CLASS RUGBY***

DUFFAY DIDIER ***va pouvoir se chausser avec une paire de baskets REEBOK (j'espere qu'on trouvera sa taille). Et hop, un jeu WORLD CLASS RUGBY en plus.***

ALTINIER OLIVIER
ARDIOT EMMANUEL
BERENI YANN
BERNARDIN CYRILLE
CASSOU LAURENT
CATIN RAPHAEL
CHEVALIER STEPHANE
CLAUDEL RUDDY
COMET OLIVIER
COMI YANNICK
DA COSTA MANUEL
DAILLY EUGENE
DEMITRES THOMAS
DINASSO ROLAND
GEORGES THIERRY



GIBERGY BRUNO
GUERLUS OLIVIER
KENT MARC
LABENELLE MATHIEU
LAPLEAU JEROME
LAURENCE STEPHANE
MAHIEDDINE MEDDY
MILLIERE LAURENT
PEPIN PASCAL
PRAT SEBASTIEN
RICHARD BORIS
THEVENIN-LEMOINE CAMILLE
VENIANT SEBASTIEN
Ils ont tous gagné, devinez quoi ? Non pas un Pin's (yeah un Pin's!), mais un jeu pour leur ordinateur. Et devinez quel jeu ? WORLD CLASS RUGBY, Bravo !



DEVENEZ LE MAITRE ABSOLU D'UN MONDE DE MAGIE ET DE STRATEGIE.

- Un mélange de **stratégie** et de magie savoureux.
- Un jeu qui séduira les débutants par sa simplicité d'accès et passionnera les joueurs confirmés par sa profondeur.
- Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur et option didactique.
- Un côté jeu de rôle: création de personnages, acquisition de points d'expérience.
- Un archipel composé de dizaines d'îles aux caractéristiques particulières avec une difficulté croissante.

GRAND MAGICIEN, MENEZ VOS TROUPES D'UNE MAIN DE FER ET REGNEZ SUR LE ROYAUME ENVOUTANT DE CELTICA.

"Celtic Legends est une réussite." *TILT*
"La vision du jeu est excellente et les possibilités très étendues. un jeu passionnant." *GEN 4*
"Celtic Legends allie avec précision tous les genres, pour donner en définitive un très bon jeu intelligent, simple et intéressant." *JOYSTICK*



36 15 UBI



UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, Rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-bois
Tel: 48.57.65.52





Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

EXPOSE-MOI LE SOFTWARE

Non seulement les gens d'Expose Software nous offrent No Budies Land et Son Shu Si en test, mais en plus ils nous annoncent d'autres titres qui ploument beaucoup quand on les sprü. Un logiciel de musique sur Amiga, Audio Sculpture, qui s'avère être ce qui se fait le mieux dans le domaine: gestion et édition de samples, séquenceur très complet, synthétiseur temps réel, éditeur de macros, contrôleur MIDI; le tout en 8 pistes, et 4 pistes MIDI. Le top.

Sword of the light, un jeu de baston à la Turrican, et Atlantis, un jeu d'arcade où on aura la joie de jouer à deux en même temps en dirigeant des petits bonhommes sauteurs.

AUDIO SCULPTURE



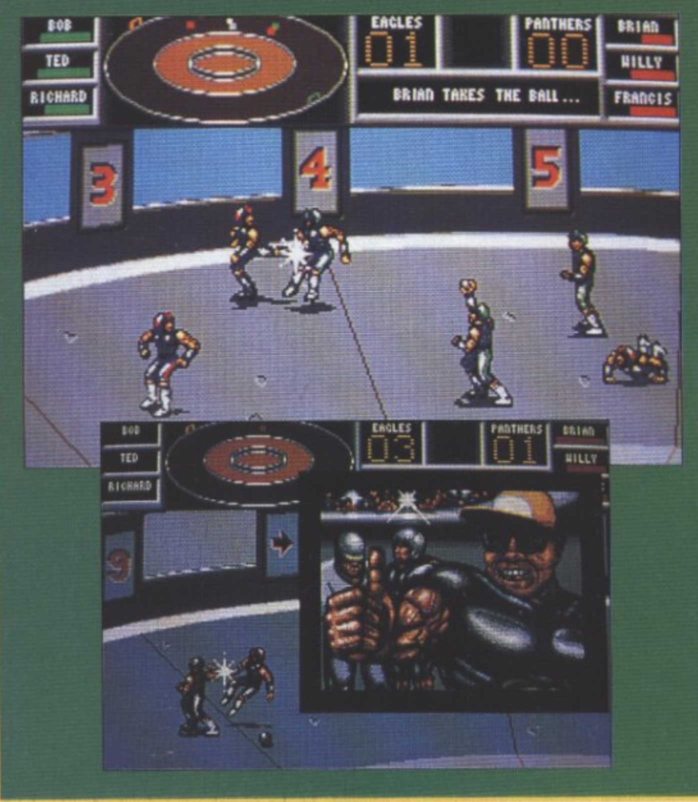
SWORD OF THE LIGHT



SWORD OF THE LIGHT

KILLERBALL C'EST POUR QUAND?

Ah, les gens de Microïds n'ont pas de chance. Ils pourraient faire leurs softs tranquillement, vite fait, mais malheureusement Mr Microïds, le patron, est un perfectionniste. Alors, forcément, quand ils font un jeu, eh bien le patron veut toujours rajouter des tas de trucs partout, en plus, pour faire plus beau, plus amusant. Killerball sera donc en test le mois prochain, et pas dans ce numéro comme prévu. Les programmeurs rajoutent des graphismes (images des coachs, femmes des joueurs qui pleurent dans les tribunes), ils bossent sur l'intelligence de l'ordinateur, et les sprites changeront selon l'angle de la piste.



OCEAN

La joie va bientôt nous agiter des pieds à la tête puisqu'Ocean est en train de faire les derniers réglages pour deux jeux que je qualifierai d'essentiels au bonheur de tout être humain: Parasol Stars et Liquid Kid. Parasol n'est autre que le troisième volet des aventures Bubblelo-Rainbowesquiennes, et Liquid Kid est un peu la suite de New-Zealand Story. Rien que ça.



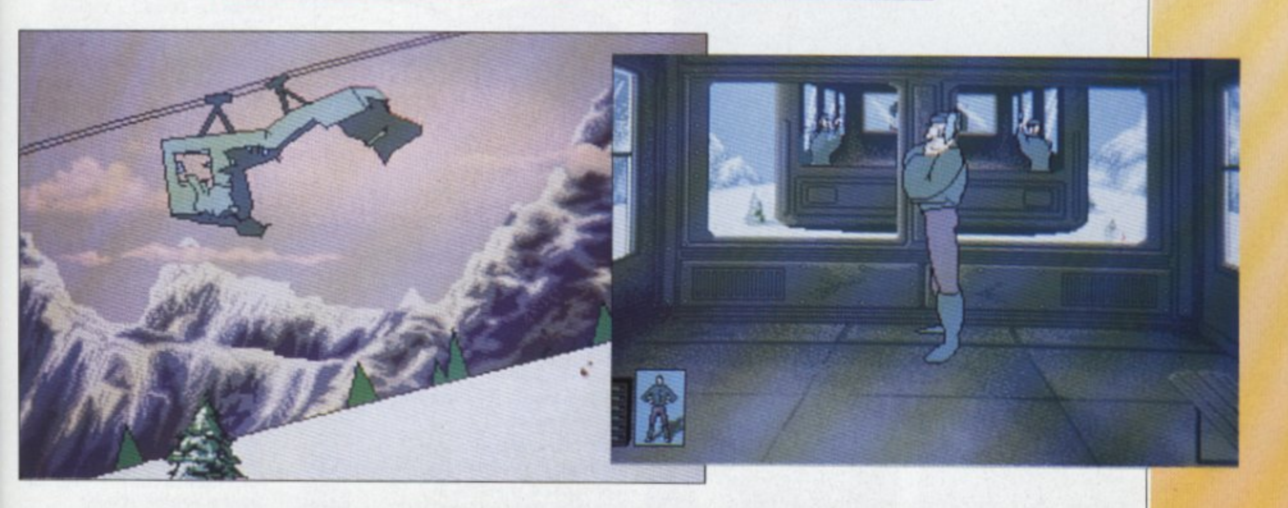
Parasol Star (Amiga)



Liquid Kid (Amiga)

GUY SPY

preview sur PC Editeur : READY SOFT



Sacré Guy! Incapable de prendre le téléphérique sans trouver le moyen de tout faire sauter. Bon, à ce moment du récit, il est grand temps de vous dire que Guy Spy est un jeu Ready Soft mêlant action et aventure à sortir prochainement sur Amiga. C'est beau, en plein de couleurs, et puisque la démo de présentation ne comporte pas encore de sons, on est impatient d'entendre le résultat final. Voilà.

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux

949F

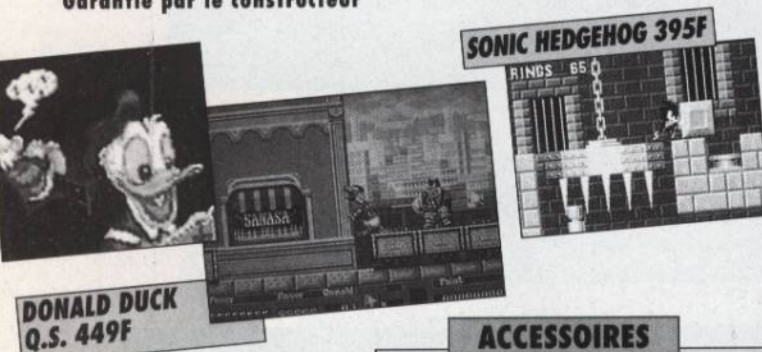
LA CONSOLE MEGADRIVE (française) + le jeu Altered Beas +1 manette de jeux 1290F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

SONIC HEDGEHOG 395F



DONALD DUCK Q.S. 449F

TITRES A VENIR

DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXE 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TOP 20 MEGADRIVE

Toe Jam and Earl (Arcade)	449F
Street of Rage (Arcade)	395F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
EA Hockey (Sim.)	475F
Road Rash (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Populous (Strategie)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Arcus Odyssey (Action)	499F
Batman (Plateforme)	449F

Block Out (Réflexion)
Bonanza Brothers (Arcade)
Budokan (Arts Martiaux)
Crackdown (Labyrinthe)
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)
Dark Castle (Arcade)
Decapattack (Arcade)
Devil Crush (Arcade)
Dick Tracy (Plateforme)
Dynamite Duke (Arcade)
El Viento (Arcade)
E Swat (Arcade)
Faery Tale Adventure
Fatal Rewind (Arcade)
Fire Mustang (Arcade)
Golden Axe (Arcade)
Golf (Sim.)
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)
Hard Drivin (Course Auto)
Jewel Master (Arcade)
Joe Montana Football (Foot. Amér.)
Marvel Land (Arcade)
Might and Magic
Midnight Résistance (Arcade)
Miss Pacman (Arcade)
Moonwalker (Arcade)
Musha (Arcade)
Mystic Defender (Arcade)
PGA Tour Golf (Sim. Golf)
Rai-den (Arcade)
Rambo 3 (Action)
Shadow Dancer (Arcade)
Shining and Darkness (Dungeons)
Super Basketball (Sim.)
Starflight (Espace)
Strider (Arcade)
Super Baseball (Sim.)
Super Thunderblade (Arcade)
Super Volleyball (Sim.)
Sworld of Vermillion (Arcade)
Turrican (Arcade)
Valis 3 (Arcade)
Vaport Trail (Arcade)
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)
Wonderboy 3 (Plateforme)
Wonderboy V (Plateforme)



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Sonic Hedgehog	345F
World Classlead.	295F
Bubble Bobble	295F
Sega Chess	395F
Populous	295F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wonderboy 3	345F
Strider	345F
Ace of Aces	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Out Run 3D
Alex Kidd in Sh. W.	345F	Dynamite Duke	345F	Paperboy
ALex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantazy Star
Alex Kid H.T.V.	255F	Fantazy Zone 2	295F	Psychic World
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3
Basket.l Nightmare	295F	Ghouls'n Ghost	345F	Rampage
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Rocky
California Games	295F	Golvellius	325F	R Type
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade
Chase HQ	325F	Impossib. Mission 2	325F	Time Soldiers
Cloud Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.l	345F	Wonderboy
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw.	325F	Wonderboy M.L.

La montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE (*) pour 500F d'achats ou plus !!!

SUPER GENIAL !
MICROMANIA ouvert tous les jours en décembre



OFFRE EXCLUSIVE

Au choix: Tennis, Course Auto Football



(*)Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

NOUVEAU

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'ESPACE DE JEUX LE PLUS DELIRANT DE PARIS !!!

PLUS DE 5000 JEUX EN STOCK

Venez tester le 1er jeu vidéo 32 Bits: le "RAD MOBILE"



70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention!! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 60 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*) |_|_|_|_|_|_|_|

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ Gamegear



OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Chase HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	24
Donald Duck (Plateforme)	24
Golden Axe (Arcade)	24
Rainbow Island (Plateforme)	24
Crackdown (Arcade)	24
Dynamite Duke (Arcade)	24
US Mahjong (Réflexion)	24
W.C. Leaderboard (Golf)	24

NOUVEAU
Utilisez tous les jeux S
Master System sur vo
console Gamegear

195

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR



TOP GAMEGEAR


Mickey Mouse 245F

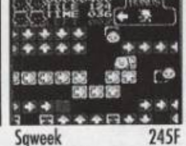

Wonderboy 215F


Super Monaco GP 215F


Fantazy Zone 295F

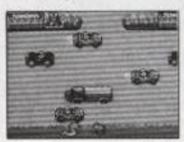

Rastan Saga 325F


G Loc 245F


Sqweek 245F


Pacman 245F


Woody Pop 215F


Frogger 245F


Halley Wars 245F


Shinobi 245F




Out Run

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX II 790F

La portable couleur de Atari (seule)

LES NOUVEAUTES

Ishido (Aventure)	290F
Turbo Sub (Arcade)	290F
Chekered Flag (Arcade)	290F
APB (Arcade)	290F
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
War Birds (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Electrocop (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Labyrinthe)	250F
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Robo Squash (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Klax (Réflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Refléxion)	250F

La Turbo GT de NE
Un graphisme époustouflant

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponible partir de 299 F



Les Nouveautés

Aero Blaster	395
Chiki Chiki Boy	345
Cyber Combat	395
Eternal City	345
Formation Soccer	395
Parasol Star	395
R Type 2	395
Silent Debakker	345

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395
Jacky Chan	395
Final Match Tennis	345
Super Volleyball	345
Super Star Soldier	299
Cadash	395
Power Eleven	395
Vigilante	299
Devil Crash	395
Saint Dragon	395
Adventure Island	345
Legend of Heroe Tomna	395
Populous	395
Splatter House	395
March'n Maze	299



NOUVEAUTES A VENIR
eenage Mutant Turtles 2 275F
Days of Thunder (Auto) 275F
Dick Tracy (Arcade) 275F
Double Dragon 2 (Arcade) 275F
Jordan VS Birds (Basket) 275F
Popeye 2 (Plateforme) 275F
Soccermania (Football) 275F
Marble Madness (Arcade) 275F
Who Framed R. Rabbit 275F
MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !
CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F
MICROMANIA
Teenage Mutant Turtles 2 275 F
The Simpsons 275F
Megaman 275F
Castlevania 2 275F
Popeye 2 275F
Nascar 275F
Punisher 275F
Choplifter N°2 275F
Beetle Juice 275F
Blades of Steel 275F
Mickey Dang. 275F
Rescue of Princess 215F
Gauntlet 2 275F
RC Pro Am 215F
Dragon's Lair 215F
Nemesis 2 245F
Robocop 215F
WWF Superstars 275F
NEW
HIT
OFFRE SPECIALE MICROMANIA
Nintendo GAME BOY
590F
La Console Gameboy
+ Super Marioland
ou F1 Race ou Tetris(*)
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo
Navy Seals 275F
F1 Race 195F
Cycle Grand prix 275F
Norstar Ken 275F
Contra/Oper. C 275F
F1 Spirit 275F
Sworld of Hope 275F
Battle Unit Zeoth 275F
Mickey Mouse N°2 275F
Gremlins 2 215F
Teenage Mutant 225F
NBA All Star Chal. 275F
Pacman 245F
Hunt for Red Oct. 245F
OFFRES SPECIALES MICROMANIA
Soccerboy 175F
R Type 175F
Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - (*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles
UTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.
3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE
a boutique du Game Boy
NOUVEAU
SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide
LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.
NOUVEAU
NOUVEAU
TUI PLAY & GO 190F Etui de
ction en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.
Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15
MICROMANIA
vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission
MICRO KID'S
2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE



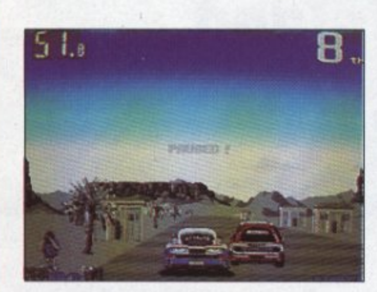
Toutes les indications habituelles sont là, le temps qui défile, votre position dans la course, et l'état du levier de vitesse, High ou Low (NDLR: Haut or Bas).

Avant chaque départ, une carte apparaît, pendant qu'une petite animation montre votre véhicule qui fonce d'une étape à l'autre, un peu plus bas.

BIG RUN

preview sur AMIGA Editeur : STORM









Aaaaah, tout de même, le Paris-Dakar, quel charme! Ces voitures bariolées qui foncent dans le désert, ces hélicoptères qui lèchent les dunes et rendent l'Aziza muette, ces motards qui se perdent et qui, devant les caméras de toutes les chaines du monde, déclarent qu'ils sont les derniers aventuriers. Y a pas à dire, c'est beau. Big Run vous propose tout ça, joystick en main et disquette dans l'ordinateur. Vous allez participer à cette compétition à bord d'une bonne grosse voiture. La preview ne présente pas encore les sons, et ne dispose que d'un niveau, de plus les animations des véhicules ne sont pas terminées. Par contre, l'action est déjà très rapide, les sprites nombreux et de bonne taille ne ralentissent pas la course. Les graphismes sont plaisants, et des petites cartes toutes mignonnes vous présenteront le parcours avant le départ. Espérons tout de même qu'il y aura quelques éléments en plus dans la version finale, parce que des jeux de courses de bagnoles en scrolling avant, on en a vu de bons tas depuis quelques années.
Big Run, Storm, preview sur Amiga. Test le mois prochain si la joie est de retour.

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Master Golf *(Microprose)*	349/349F
Populous 2	299/299F
Powermonger Data Disk	149/149F
Robocop 3	259/259F
Tip Off	249/249F
WWF Super stars	259/259F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Deuteros	299/299F
Megalomania	259/309F
Rugby World Cup	249/249F
Shadow Sorcerer	279/279F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Hunter	299/299F
Railroad Tycoon	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Space Quest 4	ND/399F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Final Whistle	129/129F
Midwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
Avantage Tennis	249/249F
Bonanza Bros	259/259F
Cisco Heat	259/259F
Devious Designs	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
First Samourai	259/259F
G Loc	259/259F
Heimdall	309/309F
Hudson Hawk	259/259F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Mega twins	259/259F
Obitus	259F/ND
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
Smash TV	259/259F
Super Space Invaders	249/249F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

PROMOTION SPECIALE MANETTE
SPEED KING 75F
NAVIGATOR 99F

NOUVEAU — **LES JUSTICIERS 3 299/299F**
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F — **NOUVEAU**
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

NRJ 3 319/319F — **NOUVEAU**
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

Barbarian 2	199/199F	Fate / Gates of Dawn	249/249F
Beast 2	199F/ND	Another World	199/199F
Pegasus	199/199F	Mad TV	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Croisière pour un cadavre	199/199F
Utopia	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
3D Construction Kit	399/499F	F 15 Desert Storm Sc. Disc	159/159F	Rise of the Dragon	ND/399F
Baby Jo	289/289F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Robozone	259/259F
Bard's Tale 3	ND/249F	F29 Retaliator	249/249F	Robin Hood	259/259F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F	Klick Off 2	249/249F	R Type 2	259/259F
Beast Buster	259/259F	Life and Death	259/259F	Sim City + Populous	299/299F
Blues Brothers	299/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Spirit of Excalibur	299/299F
Cadaver	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Strikefleet	259/259F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Toki	249/249F
Chuck Rock	249/249F	Out Run Europa	259/259F	Ultima V	ND/299F
De Luxe Paint Français	599F/ND	Prehistorik	269/269F	UMS 2	ND/299F
De Luxe Paint IV francais	ND/899F	RBI 2	299/299F	Wild Wheels	249/249F
Elf	249/249F	Return to Europa	79/79F	Wolf Pack	299/299F
F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Return of Witch Lord	149/149F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	359F
Captive	299F
Civilisation	399F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Martian Memorandum	399F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Shadow Sorcerer	309F
Might and magic 3	399F
Immortal	299F
Jetfighter 2 (Français)	399F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Kling Quest V(VGA)	449F
Links	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Bard's Construction Set	299F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F
Castles Data Disk	149F
Death or Glory	359F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Lemmings data disk	149F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Magic Canddle 2	349F
No Greater Glory	349F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Race Drivin	299F
Robozone	259F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Space Wrecked	299F
Super Space Invaders	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

Avantage Tennis	299F	Golden Axe	299F	Robin Hood	309F
Baby Jo	289F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Battle Command	299F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sim Earth	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Leisure Suit Larry V	399F	Sorcerers Appliance	349F
Blues Brothers	299F	Life and Death 2	299F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Links Bayhill Course	159F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Links Boutifull	159F	Speedball 2	299F
Countdown	299F	Links Firestone	159F	Spirit of Excalibur	349F
De Luxe Paint 2 Français	985F	M1 Tank Platoon	399F	Team Suzuki	299F
ESS Mega	349F	Megafortress	359F	Terminator 2	299F
F 14 Tomcat	359F	Mig 29 M Fulcrum	449F	Ultima VI	299F
F15 Strike Eagle N2	349F	Nascar	359F	UMS 2	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	RBI 2	299F	Willy Beamish	399F
F19 Stealth Fighter	385F	Rick Dangerous 2	249F	Wing Com. n2 Speach Disk	179F
F29 RETALIATOR	299F	Riders of Rohan	349F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
Gateway to Savage Front	299F	Rise of the Dragon	399F	Wolf Pack	349F

AMSTRAD 464/6128

LE TEMPS DES HEROS ND/249F — **NOUVEAU**
+ North and South
+ Prince of Persia
+ Moonblaster

NRJ 3 ND/279F — **NOUVEAU**
+ F16 Combat Pilot
+ Double Dragon 2
+ Italy 90 + Turbo Out Run
+ Welltris

LES JUSTICIERS 3 169/199F — **NOUVEAU**
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

EN DECEMBRE MICROMANIA OUVERT 7 JOURS / 7

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS+ Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Cisco Heat	109/159F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Space Crusade	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F

TOP 10 AMSTRAD

The Simpsons	109/159F
Final Fight	119/169F
Out Run Europa	119/169F
Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Pirates	ND/145F
Xiphoes Fantasy	ND/249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanaza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Mega Twins	119/169F
Smash TV	129/159F
Space Gun	129/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Turrican 2	109/159F
Turtles N2	119/159F
WWF Super Stars	109/159F

Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Super Sqweek	149/199F
Fugitif	ND/229F	Return of Witch Lord	59/79F	Swap	ND/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Robozone	109/159F	Switchblade	109/159F
Heroe Quest	109/159F	Saga	ND/199F	Targhan	ND/199F
Mokowe	ND/199F	Sdaw	ND/149F	Tetris	ND/149F
Ninja Turtles	109/159F	Supercars	109/149F		

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

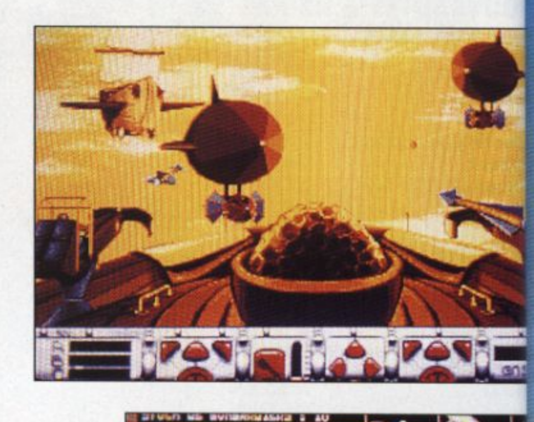
				D E M E N T D E M E N T	
CRACKDOWN	ND/99F	NIGHTBREED	ND/99F		
CABAL	59F/ND	NARC	59/99F	CHASE HQ + NARC	59F/ND
LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	GHOULS'N GHOST+ NARC	ND/99F
THE ELIMINATOR	59F/ND				

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner
+ R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids





STORM MASTER

preview sur ST Editeur : SILMARILS





Vous voilà promu grand Magister de la contrée d'Eoliä. Votre première mission consistera à maîtriser le vent pour pouvoir lutter contre Sharkaan, l'ennemi juré de votre peuple. Votre mission est d'une importance considérable, vous devez tout gérer, tout prévoir, tout analyser. Tenir compte de la production des moulins, la contrôler; faire du commerce avec les pays frontaliers à Eoliä, organiser les impôts, créer des machines volantes, ne pas perdre la religion de vue, et espionner un peu partout.

Storm Master est un jeu complet, avec des phases d'arcade, en 3D, mais aussi des phases économiques ou stratégiques. De plus, les graphismes sont superbes, et le scénario, qui est très riche et surtout très original. La version finale devrait même intégrer différents scénarios.

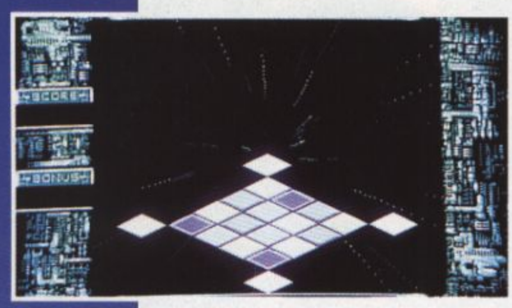
Storm Master, Silmarils, preview sur ST, sortie début décembre sur ST, Amiga, PC, Mac.

news • previews

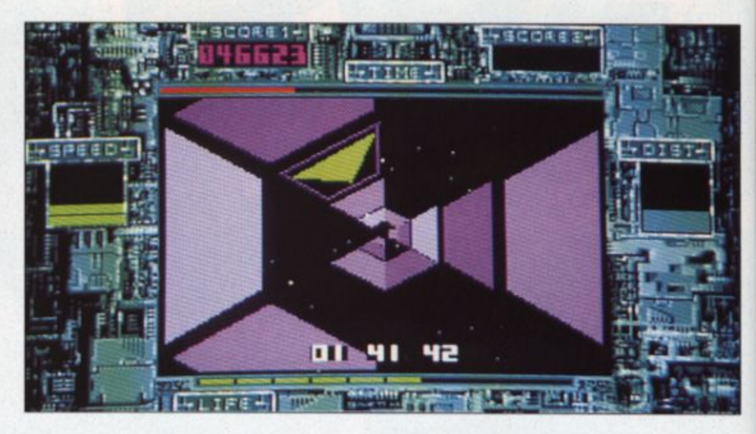


MiG-29M™
SUPERFULCRUM
AMIGA SCREENSHOTS
PILOTEZ LE CHASSEUR LE PLUS MORTEL DU MONDE DANS UN CHAMP DE BATAILLE TRÈS RÉALISTE. UNE EXPERIENCE QUE N'OUBLIEREZ JAMAIS!
Le MiG 29 "Fulcrum" est l'appareil de combat le plus avancé de l'Union Soviétique. Actuellement en projet top-secret et financé par le secteur privé, le Mikoyan Design Bureau a poussé le développement du chasseur encore plus loin. Le résultat en est le puissant MiG29M SUPERFULCRUM.
Un nouveau système de contrôle par fil digitalisé quadruplex, une aérodynamique supérieur et un moteur plus puissant vous donnent une marge de manœuvrabilité beaucoup plus grande. Ces caractéristiques combinent avec cockpit transparent moderne et un affichage d'instruments CRT pour faire du SUPERFULCRUM une machine de chasse phénoménale.
Vous faites partie d'une force multi-nationale dont la mission est d'aider une nation alliée à se débarrasser d'une armée d'envahisseurs. Vous aurez besoin de beaucoup de talent et de présence d'esprit pour venir à bout de l'ennemi au sol et dans les airs. La mainère dont vous affrontez les diverses opérations dépendra de la tournure que prennent les événements dans cette campagne militaire à grande échelle.
DOMARK
Available on: IBM PC, Amiga, Atari ST.
Programmed by SIMIS
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd., Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Tel: +44(1) 81 780 2224.


E D'OR
EP 91
Pour
recevoir en avant-
première le Pin's AIGLE
D'OR et son Poster, retournez
le bon de commande ci-dessous,
accompagné de votre chèque à l'ordre
de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C.
81, rue de la Procession, 92500 Rueil
❑ OUI je commande 1 ou ....Pin's Aigle d'Or
au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).
❑ OUI je commande 1 ou ....Poster Aigle d'Or
au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).
Nom :
Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande
contre 2 timbres à 2,50 FF.
LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL
JOY 12/91

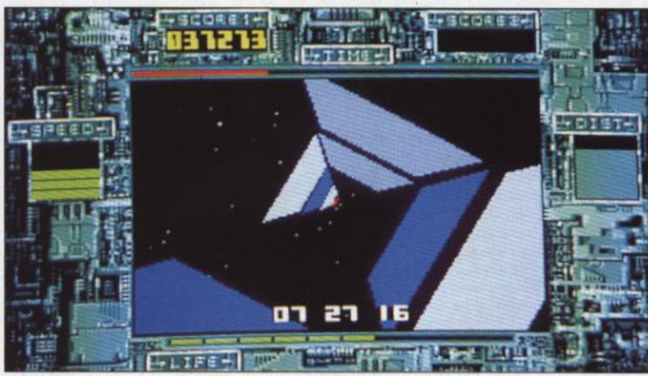


Voici l'un des niveaux bonus qui vous proposera un jeu dans le jeu dans lequel il faudra assembler des briques de même couleur entre elles afin de les faire disparaître et ainsi gagner beaucoup de points.



PSYBORG

preview sur AMIGA Editeur : LORICIEL



Devant vous, l'un des nombreux bonus disponibles. Sachez faire un arrêt et surtout ne passez pas à côté, vous perdriez des points précieux. Pourtant dites-vous que là où il y a un bonus, il n'y a pas forcément de sortie! Attention à la chute, même si dans l'espace ça ne veut pas dire grand-chose!

La route suit parfois des contours bien étranges. Un seul moyen pour ne pas tomber dans le vide: s'arrêter et aller au pas. Bien sûr vous pourrez toujours foncer en espérant qu'une dalle surgira sous vos pied, ça arrive quelque fois. D'ailleurs le Christ lui-même a essayé et ce n'était pas dans l'espace mais sur l'eau! Alors, pourquoi pas?



Ouf! La fin du niveau approche! Plus que 31 et l'affaire est dans le sac! Evidemment les niveaux supérieurs sont assez délirants. la difficulté est à son comble et le temps est à son minimum! Pas le temps de traîner!



Des Androptères sauvages ont attaqué la Fédération! Vous, Duncan Norton, un humain aux pouvoirs psy très développés, véritable sosie des scanners du film du même nom, allez devoir sauver toute la galaxie. Comment? Facile, en projetant votre esprit dans l'espace et en suivant la route des Androptères pour y désamorcer tous les pièges. Dans une course folle sur des voies étroites qui ont en plus la bonne idée d'être parsemées de trous et de partir dans tous les sens, vous devrez partir sauver toutes les planètes de la fédération, soit 32 missions! Sur la route, il faudra esquiver les malus et sauter sauvagement sur les bonus pour pouvoir clore le parcours en un temps qui, ne jouez pas les étonnés, sera limité! Pour vous changer les idées, vous pourrez tomber sur des stages bonus sympas qui ne seront pas sans certaines affinités avec le maintenant légendaire Tetris. Lorsque vous gagnerez une vie supplémentaire, que vous ne manquerez pas de perdre deux secondes plus tard, elle sera présentée sous la forme d'un psyborg, c'est-à-dire un extraterrestre tout à fait disgracieux. Si vous aimez la variété, sachez que vous pourrez en admirer 256 différents! On se demande où ils arrivent à trouver autant d'inspiration?

 Il existe deux types de gens: ceux qui divisent les gens en deux catégories, et les autres.

LE CHOIX A FOND LES MANETTES !



Apache
*QS 131 - ATARI - COMMODORE





Warrior 5
*QS 123 - IBM PC/XT/AT

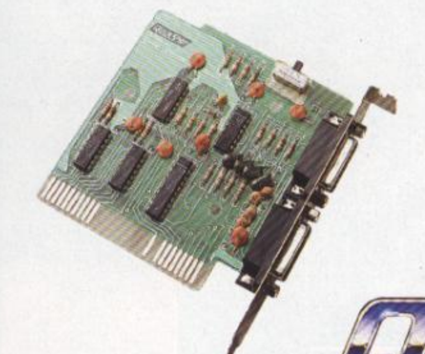


Controller
*QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD

Python
5 compatibilités différentes :

*PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE AMSTRAD - SEGA
*PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
*PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
*PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
*PYTHON 1M - QS 137 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA

Maverick
*MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
*MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
*MAVERICK 1M - QS 138 F MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



PC Pack
*QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC



QuickShot®

QuickShot® 20.000.000 DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE

(1) 39.86.96.30

Leader mondial en poignées avec 20 millions de Joysticks distribuées dans le monde

DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY, JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.

Les meilleurs jeux sur consoles et micro






MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !



GameGear
+ 1 jeu 990Frs



GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 : 1290 F
PC Engine Duo:NC



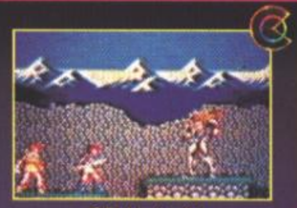
Shinning in the darkness
549 F(MD)



El Viento
449 F(MD)



Suoer long nose goblin
395 F(NEC)



CD Valis IV
490 F (NEC)



Burning fight
1490 F (Neo Geo)

TOP MEGADRIVE

Sonic	399 F
Phantasy star III	599 F
Joe montana football	399 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	399 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	399 F
Starflight	589 F
Marvel land	489 F
El viento	449 F
Out run	429 F
Devil's crash	449 F
Vapor trail	429 F
Populous	549 F
Spiderman	399 F
688 attack sub	449 F
Streets of rage	399 F
EA hockey	479 F
Road rash	429 F
Raiden trad	439 F
Undead line	NC
Donald Duck	NC

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
Hit The Ice	395 F
Final Blaster	395 F
Super Long Nose Goblin	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
Superstar soldier	395 F
Legend of hero ton-ma	395 F
Dragon egg	395 F
Power eleven	395 F
F1 circus	395 F
SGX 1941	445 F
CD Rayxamber	395 F
CD spriggan	395 F

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Crossed Swords	1490F
Alpha mission II	1490F
Fighting Man	1490F
2020 BaseBall	1490F
Cyberlip	1490F
King of monsters	1490 F

Méga news: le MEGA CD !
3990 F





MégaCD
Earnest Evans:499 F

MASTER SYSTEM

MoonWalker	345 F
Populous	345 F
Rastan Saga	295 F
Land / sword	295 F
R-Type	325 F
Sonic the hedgehog	345 F

GAMEBOY

F1 Race	245
Nemesis II	275
Dragon's Lair	275
Castlevania II	275
Chess	245

NES

The Simpsons	370 F
Wrestlemania	340 F
Top gun,2nd mission	420 F
Roller games	420 F
Low-G man	390 F
Kickle cubicle	340 F
Ski or die	390 F
Shadowgate	420 F
Supermario 3	420 F

LYNX

Console+adap.secteur	850
Checkered flag	250
Chips challenge	250
Road blaster	250
APB	250
Warbirds	250
Blue lightning	250

Des NEWS chaque semaine !
APPELEZ NOUS !

A PARTIR DE DECEMBRE
3615
COMPUSTORE

TOP MICRO

Wing commander II (pc)	389 F
Willy beamish (pc)	389 F
Police quest III (pc)	389 F
Leisure larry V (pc)	389 F
Gunsip 2000 (pc)	329 F
Jetfighter II (pc)	389 F
Croisière cadavre(amg-st)	289 F
Opération stealth(amg-st)	289 F
Lotus turbo II (amg)	259 F
Mégalomania (amg-st)	319 F
Utopia (amg-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amg-st)	299 F
Cadaver (amg-st)	249 F
Starflight II (amg)	259 F
World cup rugby (amg)	259 F
Eye of beholder (amg-pc)	299 F
Kick off II (amg)	249 F
Kings quest V (amg-pc)	389 F
Falcon 3.0 (pc)	389 F
Shadow sorcerer (pc)	289 F

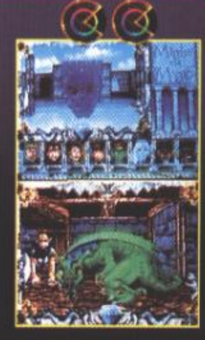
Les hot news de noel:

MOONSTONE
F1 GRAND PRIX
HEIMDAL
APOCALYPSE et
POPULOUS II
sur amiga
Lure of the temptres sur st
et
Eye of the beholder II
sur pc !

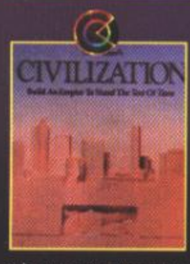
APOCALYPSE (amiga)



L'évènement micro :
ANOTHER WORLD
de Delphine Software
amiga:299 f
PC-ST:NC



Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !



Le jeu tant attendu de
Sid Meyer !

A partir d'une tribue
de nomades,créez et
faites évoluez une
civilisation !



COMPUSTORE *Games*

C'est le top!



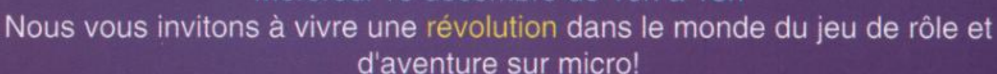

EXCEPTIONNEL !

Retrouvez nous pour le fabuleux
Super Game Show
de Paris.
du vendredi 6 au lundi 9 decembre 1991,Espace Champeret ,porte Champeret.
COMPUSTORE *Games* et son équipe sont heureux de vous accueuillir dans leur parc jeux vidéo où nous mettrons à votre disposition les dernières nouveautés sur consoles et micro.
Une surprise vous y attend, ne manquez surtout pas ce rendez vous !



HISTORIQUE !

Mercredi 18 decembre de 16h a 18h
Nous vous invitons à vivre une révolution dans le monde du jeu de rôle et d'aventure sur micro!



Venez découvrir en exclusivité LE JEU DE ROLE qui va changer votre vie !Ce jeu apporte plus d'innovations aux programmes existants que Dungeon Master ou Ultima VI n'en ont apportés aux jeux textuels !
Ne manquez pas l'occasion d'assister à la naissance d'un nouveau standard à vous couper le souffle tant il ouvre de nouveaux horizons aux jeux de rôles et d'aventure sur micro!




ATTENTION ! Ce jeu n'est prévu à la vente qu'en février 1992 !
Pourrez vous patienter jusque là . . . ?

Du lundi au samedi de 10h30 à 19h30.43 rue de la convention,75015 Paris
Tél:(16-1) 45 78 67 30.Fax:(16 -1) 40 59 40 03 -Métro et RER JAVEL

Maquette Alex et Ping Ki · Digits : Alex et Alain · Nuit blanche · Avis aux vendeurs: on embauche!

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

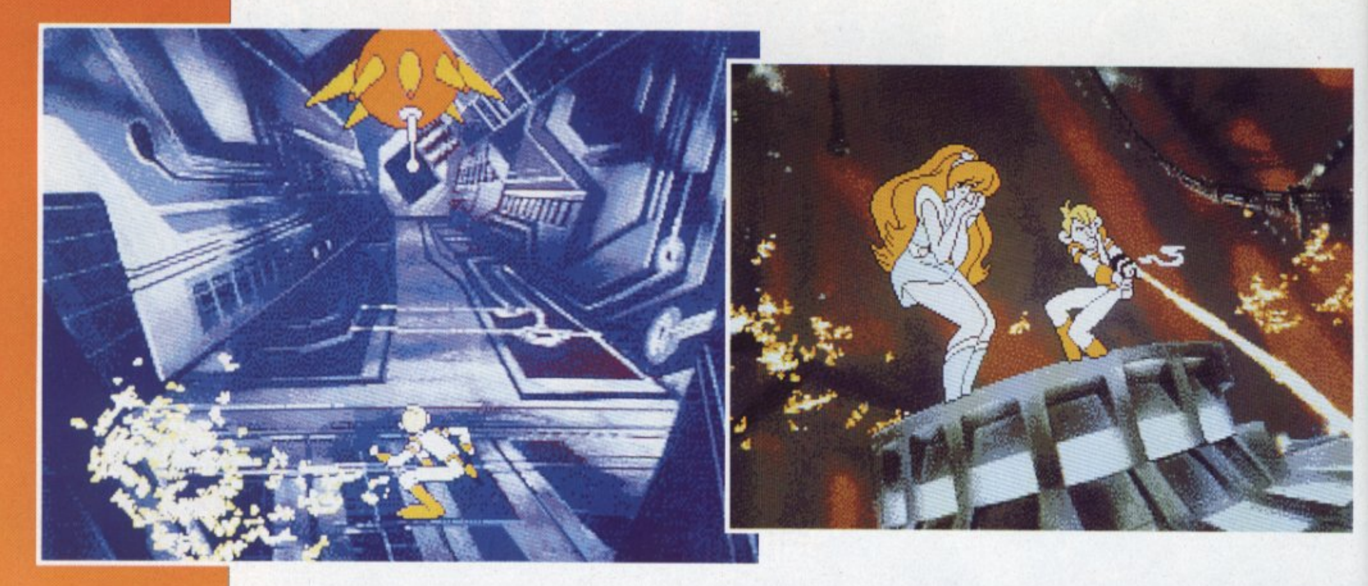
CONSOLES ET JEUX	PRIX	
Frais de port (console : 50F)	+ 20	F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer		F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	Signature
Date d'expiration : / Banque :	

NOM ....
Adresse ....
....
Code Postal . . . . . Ville ....
Téléphone : . . . .

Je joue sur :
- SEGA ☐ MegaDrive ☐ MasterSystem ☐ GameGear
- NEC ☐ CoreGrafx ☐ SuperGrafx ☐ TurboGrafx ☐ CD-ROM
- SNK ☐ NeoGeo ☐ Lynx
- Nintendo ☐ NES ☐ GameBoy
- Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp. ☐ CPC



SPACE ACE 2

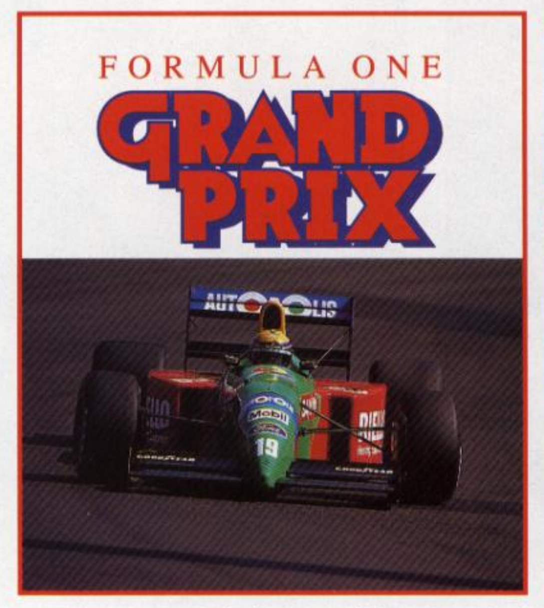
preview sur PC Editeur : READY SOFT





Ready Soft annonce bientôt sur PC la sortie de deux produits. Du reste, c'est pour ça que je vous en parle. A tout seigneur tout honneur, voici Space Ace 2, toujours en VGA (avec des incrustation de digits) et acceptant les cartes son. Coup de théâtre, il s'agit cette fois de délivrer une belle et d'échapper à des monstres de l'espâââce. Ça change de Dragon's Lair... N'empêche, c'est beau et on se fait avoir à chaque fois.

Formula One Grand Prix









Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment. Etudiez le circuit lors de l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des performances record, puis démarrez en trombe en semant vos adversaires. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.
- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

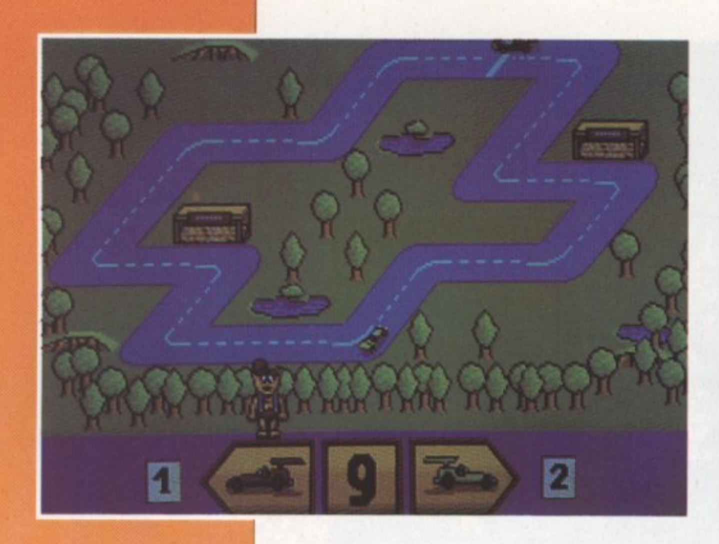
Ecrans Amiga. Les écrans réels peuvent varier.



Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

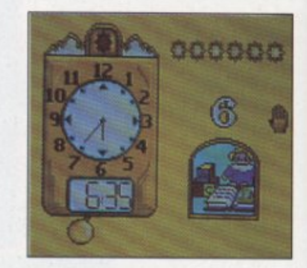


MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.





ADIBOU



preview sur PC Editeur : TOMAHAWK



Généralement, les logiciels "éducatifs" ne brillent pas par leur inventivité ni surtout par leur pédagogie. Heureusement, Tomahawk renvoie à la préhistoire les didacticiels "foie de morue" – prétenduement efficaces parce que durs à avaler – en proposant une fois de plus un produit drôle ET réellement pédagogique destiné aux 4/7 ans (et plus, à moins que je ne sois complètement attardé). L'écran principal est un dessin sur lequel il est possible d'interagir en cliquant sur de nombreux éléments de décor. Suivant le cas, on déclenchera une animation ou bien lancera un petit programme éducatif permettant d'apprendre à lire, écrire, compter, dessiner et participer à de nombreuses activités d'éveil permettant d'associer gestes, images et sons. Très bien réalisé, cet excellent petit-frère d'ADI est une plate-forme de départ puisque d'autres applications devraient suivre.

news • previews

Loi n°1: Quand un scientifique distingué mais âgé déclare que quelque chose est possible, il a certainement raison. Quand il dit que c'est impossible, il a très probablement tort. (Arthur C. Clarke)

QUE LA FORCE ET LA MAGIE SOIENT AVEC TOI !

Might and Magic III

Isles of Terra

Le jeu de rôle le plus primé
Disponible en Français
(instructions et texte
à l'écran totalement en français)



GEN D'OR *(GENERATION 4)* • MEGASTAR *(JOYSTICK)*
HIT *(TILT)* • TOP DU MOIS *(MICRO NEWS)*

Disponible sur PC, et bientôt sur AMIGA

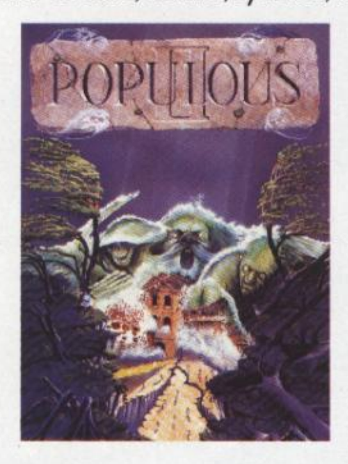


DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
150, boulevard Haussman 75008 Paris
Tél : 33 (1) 43 59 47 47

LES DIEUX SONT DE RETOUR: PREPAREZ-VOUS A DESCENDRE AUX ENFERS

Populous II™ est arrivé et avec lui, la concrétisation de vos rêves les plus fous - et davantage encore.

Tremblements de terre, volcans, cyclones, marécages meurtriers, bref toutes les catastrophes naturelles les plus dévastatrices que connaisse l'homme, et en prime quelques désastres qui lui sont encore étrangers.



Disponible dès la fin décembre pour Amiga et ST.





Cette fois, vous vous retrouvez dans la Grèce Antique. Là, en tant que l'un des fils de Zeux lui-même, votre but sera de devenir immortel pour mériter votre place à ses côtés dans son palais au sommet de l'Olympe.

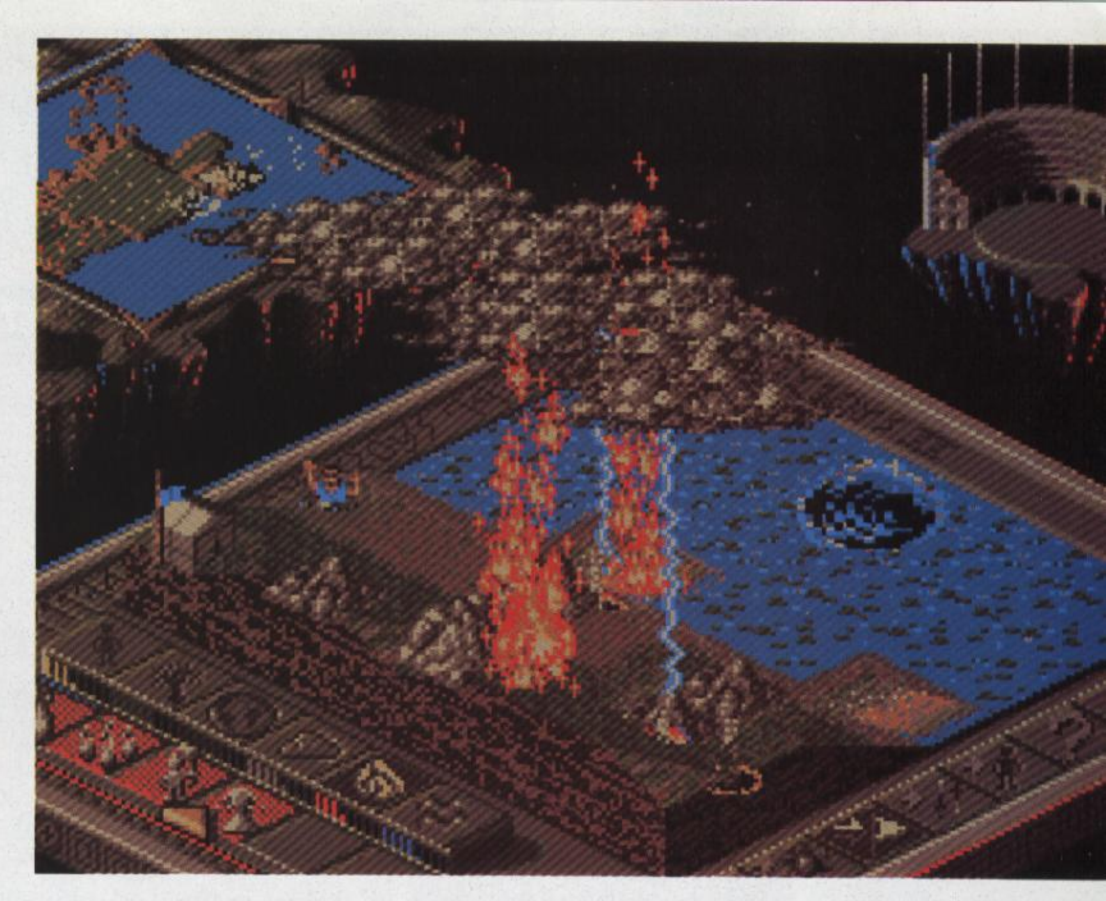
Mais, ne croyez surtout pas qu'il va vous faciliter la tâche. Bien au contraire, il va vous livrer un combat sans merci et va même faire appel à 32 de ses divinités les plus puissantes pour déjouer vos ambitions.

Concevez vos propres villages sophistiqués, ornés de demeures somptueuses, de voies majestueuses bordées d'arbres. Erigez les remparts de la ville pour la protéger contre les pluies de feu, les typhons, les coups de foudre et contre de nouveaux monstres, particulièrement machiavéliques, comme la très fourbe Hélène de Troie, qui conduit les hommes à leur perte par sa seule beauté.

Populus I I vous offre 1000 mondes à conquérir, 1 mégaoctet de graphiques, 5000 animations, des dizaines d'effets de son inédits et une partition musicale éblouissante.

Pour marquer son lancement, vous pouvez également collectionner des T-Shirts, des tasses, des disques de données et des livres d'énigmes interactifs, inspirés du Monde de Populous II, que vous trouverez chez tous les détaillants qui participent à l'opération.





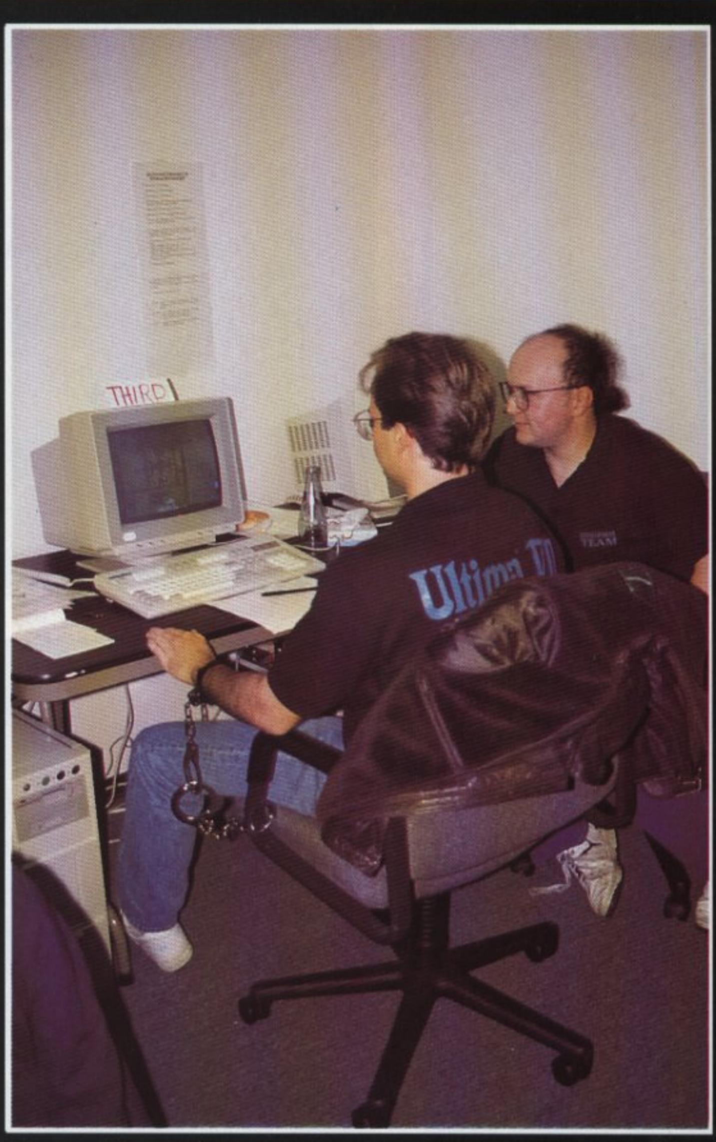




REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

ORIGIN

Oui, vous pouvez le dire, j'ai de la chance! Aller au Texas chez Origin pour voir Ultima 7 (voir test) et Underworld, c'est une visite qui vaut son pesant d'or. Au fait, si vous voulez vous rendre à Austin, Texas (ou ailleurs), en moins de 26 heures, évitez comme la peste cette ligne américaine qu'est la Continental Airlines! Contrairement à la plupart des éditeurs américains qui se trouvent en Californie, Origin a préféré s'établir au Texas pour diverses raisons.
Tout d'abord, ils l'aiment, cette partie du Texas étonnament verte agrémentée par des lacs et des rivières! Les maisons sont spacieuses au point que presque tous les habitants ont une piscine (certains ont un terrain de golf privé!). Ensuite, cette région du Texas est en passe de devenir le troisième centre d'activité des USA en ce qui concerne l'électronique et l'informatique, après Silicon Valley et Boston. IBM et Motorola y sont déjà et Apple s'apprête à venir. On murmure que c'est à Austin que ces trois compagnies vont travailler sur le nouvel ordinateur qui sera un standard IBM/Apple! Ajoutez à tout cela le fait que l'Université du Texas se trouve à Austin (un réservoir de jeunes et talentueux programmeurs) et on se rend compte qu'Origin n'a rien à envier aux californiens. Normalement, lorsqu'un journaliste européen va chez un éditeur américain, il se fait courtoisement refuser l'accès aux produits en développement. On a même l'impression de les importuner! Chez Origin, c'est tout le contraire. Ils nous ont cordialement tout dévoilé! Ainsi la visite des locaux nous a permis de voir les toutes dernières touches sur Ultima 7 et une préversion de Underworld (voir en preview). Une trentaine de programmeurs, graphistes et musiciens travaillent 24 heures sur 24 sur Ultima 7 (équipes tournantes par tranches de 12 heures). Ils travaillent, mangent et dorment sur place. J'ai déjà vu des programmeurs travailler comme ça sauf que là on sent



Pour finir Ultima 7 dans les délais prévus, l'équipe travaille jour et nuit et... tous les moyens sont bons pour faire travailler les tire-au-flanc.



qu'il y a une solide organisation et une bonne répartition des tâches. Le grand gourou de la gestion des ressources humaines et de l'équipement à Origin, c'est Dallas Snell. Il veille à ce que chaque projet arrive à terme à la date voulue et un respect du cahier des charges.
Les effectifs d'Origin vont passer, en un peu plus d'un an, de 35 à 130 personnes. Est-ce à cause du succès des produits? "Le succès commercial des Ultima et des Wing Commander nous donnent les moyens financiers que requièrent nos ambitions en matière de politique commerciale." explique Dallas. "Origin veut commercialiser, pour l'année 92, six titres majeurs dont Underworld, Wing Commander III, Panzer Commander (combats de tanks!), Next Frontier (colonisation de l'espace à la Simcity) et Strike Simulator (une simulation de vol programmée avec les routines de Strike Commander et Serpent Isle (un jeu de rôle qui se déroule dans Britannia, doté du même système de jeu qu'Ultima 7).
Six produits majeurs plus les data disks (celui de Wing 2, par exemple), représentent une somme de travail

L'EXPANSION

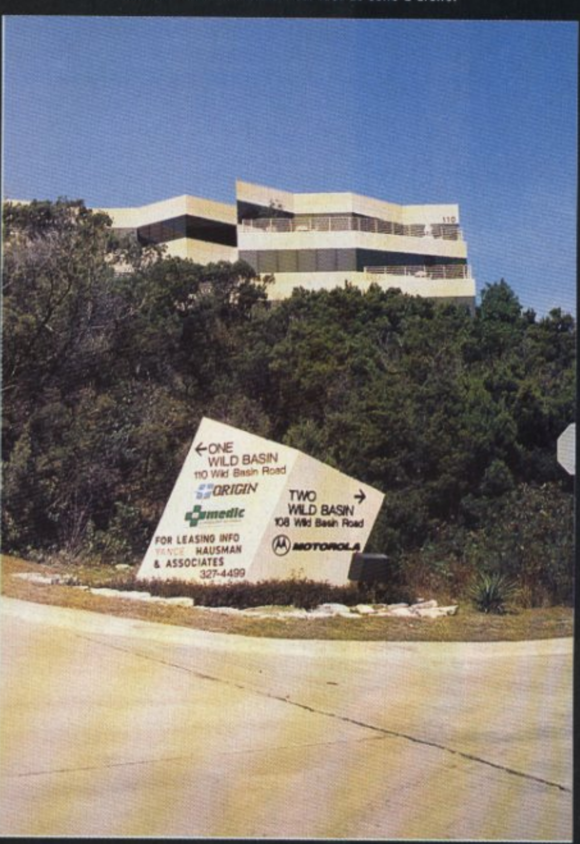
Dallas Snell (à gauche) et Lord British

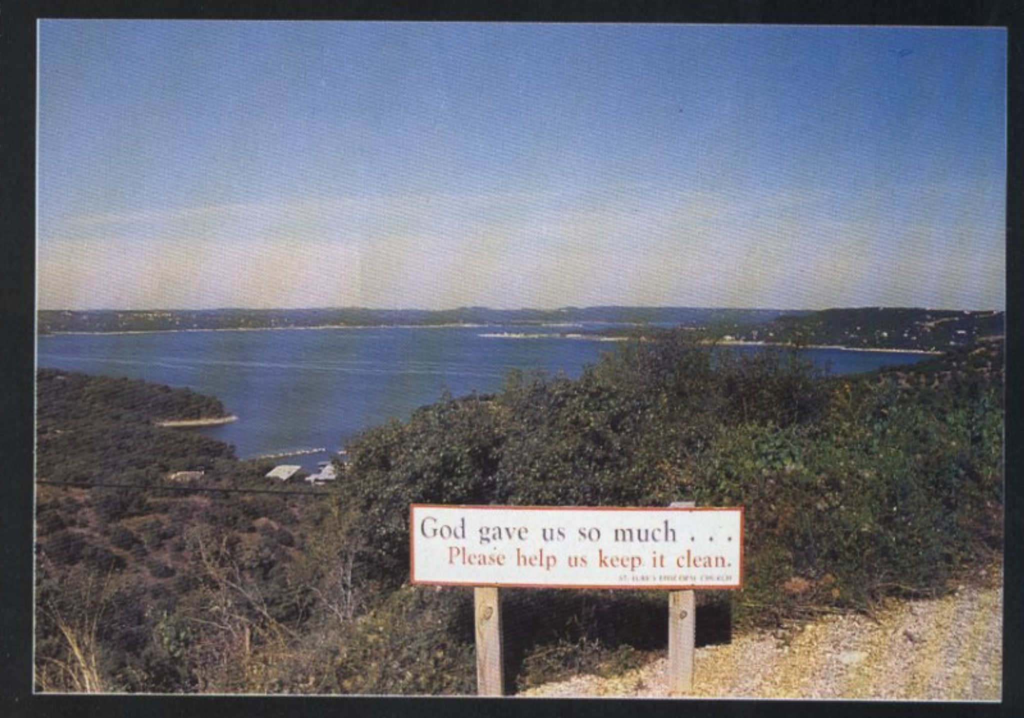


que notre petite équipe ne pouvait décemment pas entreprendre d'où la décision d'embaucher de nouveaux collaborateurs."
La hantise de Dallas? Que les jeux sortent trop en retard. "Les distributeurs américains sont intraitables sur les délais de livraison, c'est pourquoi vous avez actuellement trente personnes qui testent Ultima 7." affirme Dallas.
Au fait combien vaut une grosse compagnie comme Origin? On me répond: une trentaine de millions de dollars. Chaque gros titre rapporte largement au-dessus de six millions de francs à la compagnie (déduction faite de toutes les charges). C'est effectivement une entreprise intéressante... et risquée. Il faut savoir que la création d'un Wing 2, par exemple, a couté environ six millions de francs. Et il n'y aucune garantie que le produit va se vendre! La série des Ultima Worlds (Savage Empire et Martian Dreams) ont été des flops! Innovateurs, ces produits ont déplu à un public très conservateur (ils ne veulent que de l'heroic-fantasy et de la science-fiction). Comment fait-on à Origin pour détecter les nouveaux talents? "Chris Roberts en est le parfait exemple" explique Dallas. "Ses premiers titres n'étaient pas des hits (Time of Lore et Bad Blood) mais lorsqu'il est venu avec l'idée de Wing Commander, nous lui avons tout de même donné quelques moyens techniques et financiers après avoir, bien sûr, évalué la qualité du projet, son coût, etc. Le succès de Wing Commander a surpris tout le monde ici! Maintenant quand Chris vient avec une idée de jeu, surtout avec un Wing 3, on lui donne tous les moyens qu'il désire parce qu'il nous a prouvé qu'il était bon dans son domaine. Voilà comment ça marche."



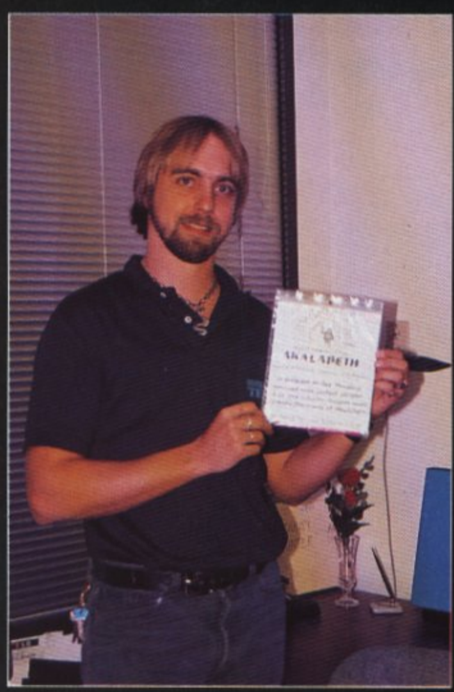
Le bâtiment où se trouvent les locaux d'Origin.
Pour aller chez Motorola c'est tout de suite à droite.





Qui a dit que le Texas était un coin résolument désertique?

RENCONTRE AVEC RICHARD GARRIOTT ALIAS LORD BRITISH



Richard Garriott exhibe fièrement son premier titre commercialisé en 1980: Akalabeth sur Apple II. C'est la version commercialisée que vous voyez !

Richard fascine indéniablement son entourage. C'est un personnage à la fois brillant et fantasque. La preuve: son imagination fertile nous a concocté des jeux superbes qui sont pour nous une certaine forme d'évasion. Cela ne l'empêche pas d'être très professionnel dans son métier et de tenir compte, dans la création de ses jeux, des problèmes d'ergonomie, de durée de vie du produit, etc. Il prétend ne pas croire au surnaturel et pourtant l'univers dans lequel il vit y fait constamment référence. Il vit dans une superbe maison que surplombe une tourelle d'observation astronomique. Chaque pièce de sa maison possède un passage secret qui conduit à un autre endroit de la maison. Richard peut ainsi passer d'une pièce à l'autre sans être vu. Son goût pour l'astronomie (influence de son père qui était astronaute) et les antiquités vous donne une idée des objets qui ornent les différentes pièces (il y a même un vrai cadavre!). Et on retrouve une piscine intérieure avec cascade qui communique avec une piscine extérieure de 11 mètres de profondeur. Fanstaque, vous ai-je dit? Tous les deux ans, pour la fête Halloween, Richard abandonne sa maison à une équipe d'ouvriers pendant un mois. Ces derniers lui transforment sa maison en antre d'horreur! Pendant six jours des dizaines de comédiens vont jouer les vampires, gargouilles volantes et autres zombies. Les habitants de la ville d'Austin sont gratuitement invités à passer une quarantaine de minutes frissonnantes! La notoriété de cet événement est telle à Austin que les télévisions viennent, la foule attend parfois 24 heures avant de pouvoir entrer. Avant de le rencontrer, on s'attend à tomber sur une de ces stars "qui ne se prennent pas pour de la crotte". Richard est en fait d'une surprenante simplicité et n'aime pas vraiment prendre trop les choses au sérieux. C'est peut-être à cause de cela que ses jeux ont toujours exercé un certain attrait sur les joueurs de jeux de rôle (micro). Volubile et visiblement passionné, Richard m'explique l'évolution de ses jeux depuis Ultima 1 jusqu'à Ultima 7. Au début, il ne s'agissait que d'une série de combats jusqu'à l'affrontement final avec le "big boss". La série de l'Avatar est la traduction de la prise de conscience de Richard qu'il peut influencer son public. Moralité, bons sentiments, conduite chevaleresque dans un jeu de rôle, voilà qui nous changeait des habituels "hack'n'slash" et l'accumulation des points d'expérience. Avec Ultima 7, Richard s'attaque aux sectes qui abusent de la crédulité ou de la bonne foi des gens. D'ailleurs quand on joue à U7, on ne peut s'empêcher de penser aux fascistes, aux nazis ou à certaines sectes qui sévissent encore de nos jours. A qui et quoi va-t-il s'attaquer dans les prochains Ultima? "Je peux déjà vous annoncer qu'il y aura un huitième et un neuvième épisode, ensuite c'est FINI! Je vais passer à autre chose." déclare Richard. Une autre grande saga? Possible... Possible...

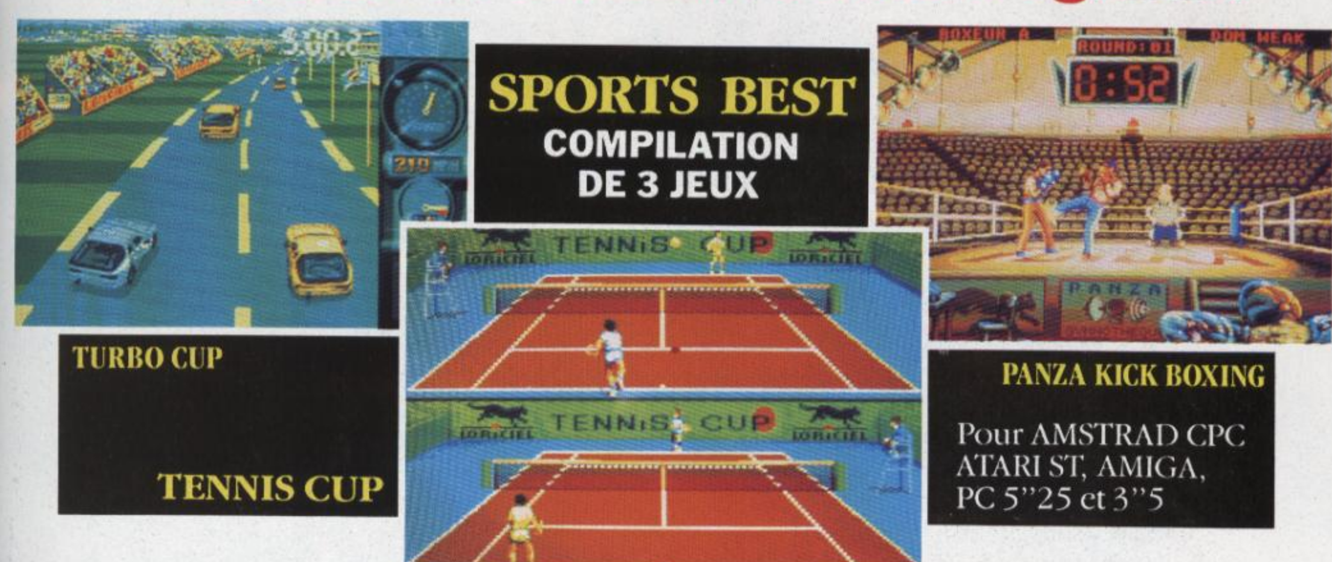
Lord British adore les antiquités et s'en inspire parfois pour les armes utilisées par les héros des Ultima.



L'antre du roi de Britannia, une superbe maison truffée de passages secrets.



Tentez votre chance avec Confo !
Champions ou débutants sont à égalité !



A l'occasion de cette sortie,

GRAND JEU* CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.



1er PRIX :

1 Week-End STAGE TENNIS pour deux personnes

Initiation ou perfectionnement par des professeurs chevronnés.
Séjour en demi-pension à l'hôtel BEST DIANE dans un parc de 2 ha à 5 km de TOULOUSE

Du 2ème au 11ème PRIX :

1 RAQUETTE de Tennis MAJOR

Du 12ème au 26ème PRIX :

1 LOGICIEL
Pour ATARI, AMIGA, GX 4000/CPC +, IBM PC & Comp.



BULLETIN DE PARTICIPATION
à remplir en lettres majuscules

NOM ______ PRÉNOM ______
ADRESSE ______
[ ] VILLE ______
DATE DE NAISSANCE ______ TÉLÉPHONE ______
TYPE D'ORDINATEUR ______
OU AVEZ-VOUS ACHETÉ VOTRE LOGICIEL ? ______
QUEL(S) MAGAZINE(S) LISEZ-VOUS ? ______
[ ] OUI je désire participer au Grand Jeu CONFORAMA/LORICIEL et en accepte le règlement. Date : Signature :

Comment participer :
Remplir le bulletin ci-contre ou le recopier sur papier libre et l'adresser à :
LORICIEL / Grand Jeu CONFORAMA
81, rue de la Procession
92500 - RUEIL-MALMAISON
avant le 29 Mai 1992.
Le cachet de la Poste faisant foi.
Les gagnants seront désignés par tirage au sort, au cours de la 1re semaine de Juin 1992.
Le fait de participer à ce Jeu implique l'acceptation du règlement qui, déposé en l'Étude de Maître LLOUQUET à Paris, peut être obtenu sur simple demande à LORICIEL / Grand Jeu CONFORAMA (Adresse ci-dessus)

*Aucune obligation d'achat.

Une seule participation par personne et par foyer.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Signature des parents obligatoire pour les mineurs.

Liste des magasins : 3615 CONFO

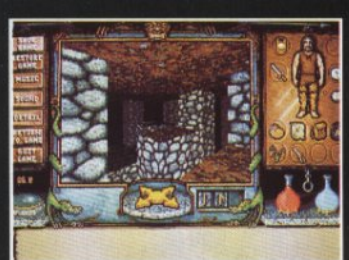
PERRE CONTACT 2539

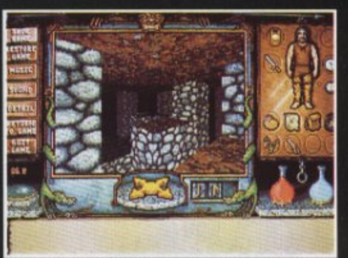
ULTIMA UNDERWORLD :

STOP! CEUX QUI ADORENT LES JEUX DE ROLE SUR MICRO DOIVENT LIRE CET ARTICLE. REVOLUTIONNAIRE, UNDERWORLD MARQUE UNE NOUVELLE ETAPE DANS LE DEVELOPPEMENT DE CE TYPE DE JEU. APRES AVOIR VU UNDERWORLD TOUT LE RESTE VOUS PARAITRA FADE... TRES FADE.



L'histoire de Ultima Underworld n'est qu'une autre aventure de l'Avatar. Bien des années après votre dernière visite au royaume de Lord British, un appel vous incite à vous rendre à la porte temporelle: Britannia a, une fois de plus, besoin de vous! Dès votre arrivée vous êtes le témoin involontaire d'un kidnapping. Arial, fille du Baron Almric est enlevée par un mystérieux mage. Avant que vous puissiez faire le moindre geste, le mage disparaît (grâce à un sort magique) emportant sa victime. Les soldats du Baron surviennent peu après et vous soupconnent d'être le ravisseur d'Arial. Mené devant le Baron, vous tentez de démontrer votre innocence. Almric n'est évidemment pas convaincu de votre bonne foi, néanmoins, il est décidé à vous donner une chance de prouver votre innocence. Les soldats ont retrouvé des traces d'Arial devant l'entrée de l'Abyss, le donjon le plus redoutable de Britannia. Almric vous ordonne de pénétrer dans l'Abyss et de délivrer Arial. Des soldats vous escortent jusqu'à l'entrée du donjon et vous y enferment! Vous pourriez croire, a priori, que ce jeu n'est qu'un autre simili-Dungeon Master, il n'en est rien. Underworld est un jeu de rôle avec toute la profondeur de jeu des Ultima et la technique de 3D mis au point pour Wing Commander. Le résultat est incroyable! Dans les Eye of the Beholder, Might and Magic III et Dungeon Master les personnages avancent case par case. Les couloirs sont toujours rectilignes et les angles font invariablement 90°. Quand vous voulez tourner à gauche ou à droite, vos personnages pivotent de 90°. Si je vous dis que dans Underworld c'est comme dans la réalité, vous aurez beaucoup de mal à me croire et pourtant! Vous avez sûrement déjà vu un film où l'action se passe dans un corridor (comme par exemple "Terreur dans le corridor", ou "Corridor II: le retour", ou Corridor mon amour", il y en a plein). Imaginez que vous êtes le cameraman et vous êtes dans ce corridor. Tous les effets visuels





que vous pouvez obtenir avec cette caméra sont identiques à ceux que vous pouvez expérimenter dans Underworld. Tous les déplacements se font avec une fluidité étonnantes. Underworld c'est Castlemaster ou Damocles mais en mille fois plus étonnant. Le donjon étant en 3D, on peut s'approcher d'un mur jusqu'à y plaquer son visage! Vous voyez à travers les yeux de votre personnage et vous pouvez regarder à gauche, à droite, en haut et en bas. Le personnage peut tourner lentement



sur lui-même... degré par degré! Quand vous avancez dans un couloir, cela se traduit à l'écran comme le travelling (fluide) d'une caméra. Les murs du donjon sont incurvés, irréguliers, bref c'est comme dans la réalité. Que faites-vous quand vous traversez un couloir très fréquenté? Vous passez en évitant les personnes sur votre passage. On peut faire la même chose dans Underworld! Si vous rencontrez un orc dans un passage, vous pouvez passer à côté de lui et continuer votre chemin!





THE STYGIAN ABYSS









Ce type d'action est inexistant dans TOUS les jeux de rôle sur micro! Autre nouveauté très frappante d'Underworld: le sol est denivelé. On peut donc gravir ou descendre une PENTE. Le monde d'Underworld est réaliste au point qu'une pierre placée en haut d'un pente la dévale en prenant graduellement de la vitesse. Le tir à l'arc doit se faire en tenant compte de la distance et de la courbe que décrit normalement une flèche en plein vol! Je continue la liste de mes étonnantes découvertes dans Underworld. Vous empruntez un passage et hop... surprise! Un petit trou d'un ou deux mètres de large vous barre la route. Dans Dungeon Master, on rebrousse chemin ou on se laisse tomber dans le trou (avec ou sans cordes). Dans Underworld, comme dans la réalité, on recule, on fait sa petite course d'élan, on saute et on atterrit de l'autre côté du trou. C'est comme je vous le décris! Votre personnage a, bien entendu, des attributs et des aptitudes qui évoluent au fur et à mesure que le jeu progresse. Les combats se passent à la manière des tirs au pistolet de It Came from the Desert de Cinemaware. Vous voyez "votre" bras et votre main armée d'une épée qui peut exécuter des mouvements de haut en bas ou de gauche à droite (ou l'inverse). Les sorts magiques font, bien entendu, partie de vos armes. Les monstres et les personnages du jeu sont intelligents et réagissent en fonction de leur tempérament. Un orc peut se sauver si il sent que le combat va tourner en sa défaveur. Il m'est arrivé de surprendre un monstre. Il me tournait le dos et MARCHAIT vers un coffre. Il essayait de l'ouvrir quand il m'a entendu et s'est retourné. Surpris par mon apparition, il semble visiblement décontenancé puisqu'il se GRATTE la tête! Il n'est pas armé, je le laisse sur place et me dirige vers le coffre que j'ouvre. Quelques instants plus tard, je quitte mon orc apeuré après avoir tenté de lui parler. Ne vous fiez pas aux photos d'écran,





elles ne rendent pas les effets de perspective qu'offre le jeu. Je peux vous assurer que tous ceux qui l'ont vu sont devenus fous en voyant l'animation! Les graphismes de personnages ne sont pas très fins mais c'est le prix à payer pour pouvoir jouer à un Underworld aussi réaliste. Le jeu comporte huit niveaux et un ingénieux système d'auto-mapping. On y retrouve également tous les types de pièges et passages secrets similaires à ceux Dungeon Master sauf qu'ici ils seront encore plus déroutants. Sortie prévue sur PC en janvier/février (configuration minimum: 286, VGA). Pas d'autres versions prévues.



REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE

SYSTEM 3



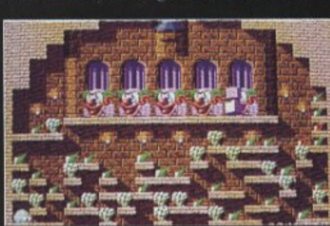
CONSTRUCTOR

On retrouve dans cette simulation des éléments de Sim City et de Populous. Jouable contre l'ordinateur ou un humain, Constructor vous lance dans le business de l'immobilier. En début de partie, un terrain est généré par l'ordinateur. Votre tâche consiste à trouver des sites favorables à la construction de résidences que vous devez ensuite louer à des clients. Le choix des matériaux pour la construction est primordial. Si, par exemple, vous construisez des maisons à bas prix avec des matériaux de mauvaise qualité, vos locataires se retrouvent, au bout d'un certain temps, avec une masse de réparations à effectuer. Toutes ces réparations vous sont, évidemment, facturées (n'oubliez pas que vous êtes le propriétaire).
Toute location se traduit par une source constante de revenus ce qui vous permet de faire de nouveaux investissements. Sachez également que des commodités telles que le chauffage, l'eau courante et bien d'autres attirent le client et vous permettent d'augmenter le loyer. Au bout d'un moment les sites disponibles se font rares, c'est le moment d'essayer de "piquer" ceux de vos concurrents (ils en font autant!).
Important, il faut adapter le type de construction au climat de la région sinon les clients vous fuiront. Constructor sera disponible sur PC et Amiga (début 92) sous le label System 3.

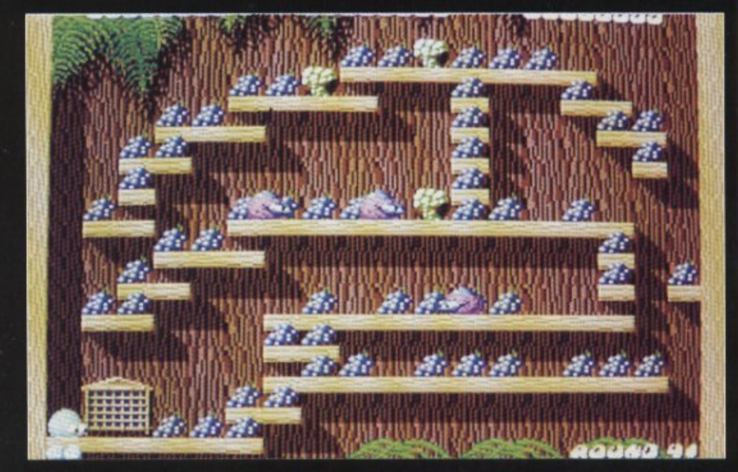


FUZZBALL

Présenté brièvement en news dans notre précédent numéro, Fuzzball nous revient dans le cadre de ce dossier System 3. Ce jeu de plates-formes est un mélange de Skweek et Pacman avec quelques éléments de Mario Bros. Une petite créature fort sympathique doit traverser cinquante niveaux. Les plates-formes sont agencées à la manière d'un labyrinthe avec des points de passage obligatoire. Vous devez atteindre le sommet de l'écran après avoir récupéré des gemmes autour desquelles patrouillent des monstres. Réflexes, réflexion et dextérité doivent se retrouver dans votre coup de main pour venir à bout de chaque chal-



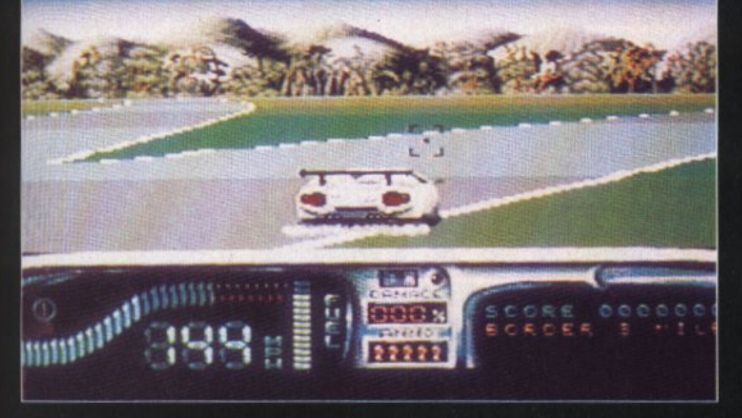






TURBO CHARGE

Selon les responsables de System 3, Turbo Charge n'est pas une course comme les autres. Vous jouez les officiers de Douane à la recherche d'un attaché-case. Vous pilotez une voiture à travers diverses régions du monde à savoir l'Afrique du Sud, Taïwan, le Cambodge, l'Arabie Saoudite et l'Iraq. Selon les niveaux, votre conduite devra être adaptée, étant donné les conditions climatiques et l'état des routes de ces différents pays. Hormis les obstacles classiques de ces courses-poursuites en voitures tels que des tonneaux, des rochers, des fils barbelés et des troncs d'arbres, vous aurez également à faire à des voitures ennemies qui n'hésiteront pas à vous tirer dessus. Chaque parcours est divisé en deux parties. Si vous survivez à la première, la deuxième phase vous oppose des ennemis plus puissants tels que des hélicoptères.
Dernière recommandation, il ne faut jamais tirer sur les conducteurs innocents. Turbo Charge sort en décembre sur ST et Amiga et comportera 10 niveaux (label System 3).





lenge que propose le jeu.
Vous devez, à la fois, trouver le meilleur parcours, récupérer les gemmes et dégommer (ou éviter) les monstres.
Surprise: quand vous tirez sur un monstre, il change de couleur, devient plus gros et surtout plus aggressif. Fort heureusement, il se désintègre si vous continuez à la canarder. Sortie prévue début 92 sur Amiga sous le label System 3.





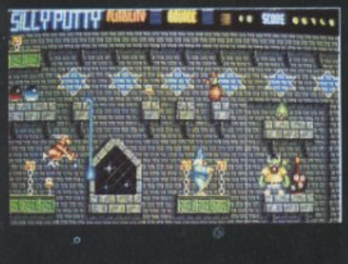
Tintin: "Voyez-vous, monsieur le curé, ce que je voudrais entreprendre est si grandiose, il s'agirait d'une méta-interprétation divine qui manipulerait des représentations canoniques. J'ai la foi". Le curé: "Mon fils, modère la fougue de tes vingt ans et écris plutôt que ton système tourne, dis sur quelle machine et en combien de place. Tu vois, du concret, du solide". (Daniel Goossens).

SILLY PUTTY

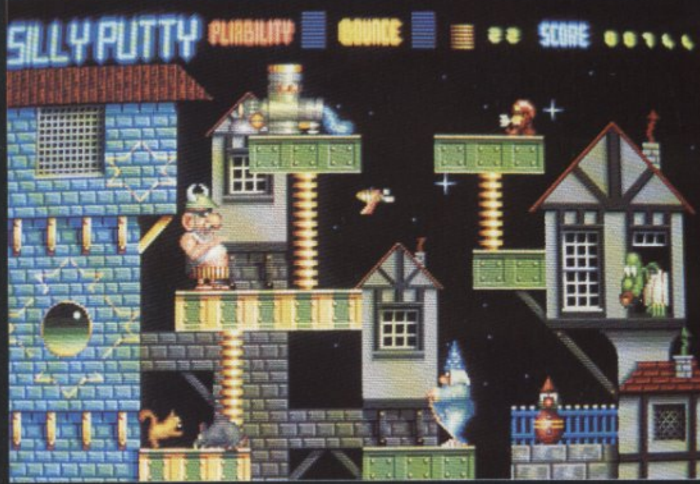


System 3 espère que Silly Putty aura un impact commercial aussi important que Lemmings. Diantre, rien que ça! Ça veut dire en tous cas que System 3 est le plus opportuniste des opportunistes, puisque c'est le plus rapide. Ce jeu d'action/réflexion vous propose 70 niveaux dans lesquels vous êtes un blob. Comme chacun sait, un blob c'est encore plus maléable qu'un chamallow. V ous pouvez donc vous étirer, vous tordre, rebondir, vous gonfler et imiter l'apparence des monstres présents dans le jeu. L'histoire de Silly Putty est classique. Vous avez été banni de votre pays par le méchant Dazzledaze et transformé en blob. Votre unique chance de retourner chez vous repose sur les épaules d'une équipe de robots qui vous construisent une tour. Comme dans Lemmings, les robots sont assez stupides et vous devez constamment les sauver. En outre, des monstres tentent de vous éliminer.

Pas de tout repos, ce jeu! Vos armes? Tout d'abord, étant un blob, vous pouvez bondir sur les monstres et absorber leur énergie. En outre, Putty peut se gonfler comme un ballon et phagocyter des monstres. Pour aider les robots, Putty peut se transformer en trampoline pour les faire accéder à une plate-forme supérieure, par exemple. Vous devez constamment réfléchir pour trouver la meilleure parade en utilisant les atouts de Putty pour résoudre les puzzles que proposent chaque niveau. Sortie prévue sur ST/Amiga en décembre (label System 3).

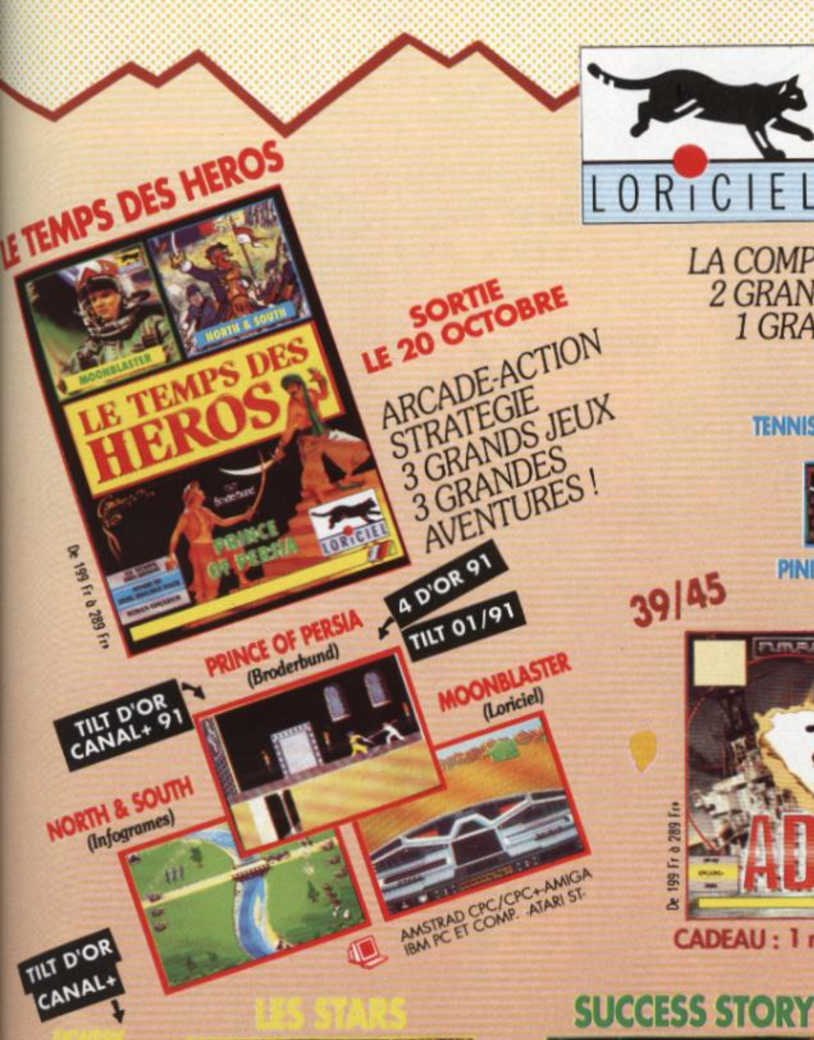






LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !

LORICIEL



SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

TOP 3

LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE

TENNIS CUP





PINBALL MAGIC MOONBLASTER

AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA IBM PC ET COMP. -ATARI ST-

De 199 Fr à 289 Fr*

39/45



De 199 Fr à 289 Fr*

TANKS CONTRE DESTROYERS

SORTIE LE 30 OCTOBRE

A.D.S. SHERMAN M4



CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !

AMSTRAD CPC/CPC+ -AMIGA-ATARI ST-IBM PC ET COMP.

TILT D'OR CANAL+

LES STARS

SKWEEK



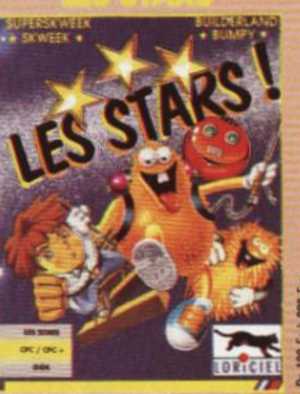
BUILDERLAND



BUMPY

SUPERSKWEEK





De 199 Fr à 289 Fr*

4 SUPER JEUX D'ARCADE A VOUS RENDRE MABOULE !

AMIGA-ATARI-AMSTRAD CPC/CPC+-

SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

SUCCESS STORY



De 169 Fr à 229 Fr*

CRAZY SHOT SKWEEK

TILT D'OR CANAL+







TURBO CUP BUMPY SPACE RACER

TILT D'OR CANAL+

LES PLUS GRANDS SUCCES !

AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

TOP ACTION

De 169 Fr à 229 Fr*

LE MEILLEUR DES JEUX D'ACTION

MOONBLASTER (Loriciel)



LODE RUNNER (Broderbund)



SKWEEK (Loriciel)



TILT D'OR CANAL+

AMSTRAD CPC/CPC+ -ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !

TANTALUS

REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE

Tantalus est une simulation spatiale en 3D. Jouable en solo ou en mode multi-joueurs, il allie la complexité d'une simulation et le rythme d'un bon jeu d'action. Maverick Developpements, l'équipe créatrice de Tantalus, a voulu intégrer dans leur produit tout ce qu'il y a de plus percutant dans un logiciel ludique quitte à pousser les machines jusqu'à l'extême limite de leurs possibilités. Vous débutez une partie en tant que jeune pilote, dépourvu d'argent et surtout sans vaisseau! Vous n'avez qu'un seul moyen pour vous en tirer: travailler pour les autres.





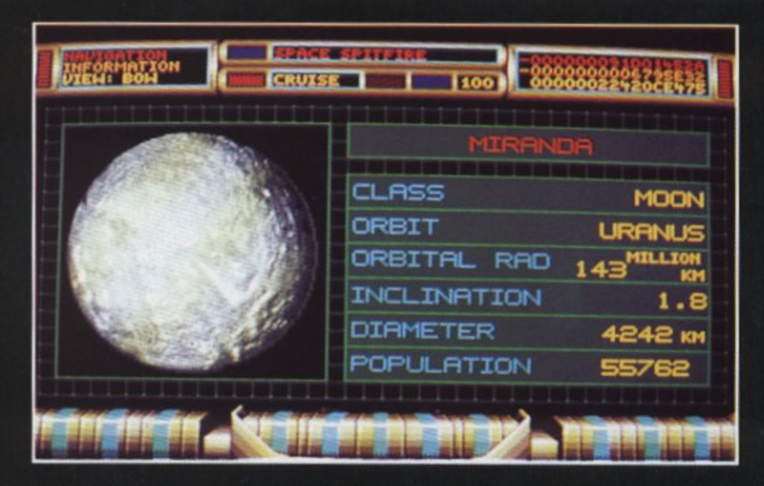


En mode multi-joueurs (seize personnes peuvent y jouer simultanément), vous pouvez travailler pour un humain pendant un certain temps. Les tâches proposées ne sont pas sans risques. Les pilotes inexpérimentés se voient affectés aux tourelles de combat (équipées de canon-laser) des gros vaisseaux. Oui, l'espace est infesté de pirates. Les autres postes offerts (policier de l'espace ou convoyeur) sont valables pour les pilotes un peu plus expérimentés. Ainsi, vous pouvez réunir, si vous survivez à cette phase du jeu, la somme d'argent nécessaire pour vous payer une petite navette spatiale du type cargo. Ensuite, le jeu se déroule dans le style de Elite, vous voyagez d'une planète à l'autre en faisant du commerce. Les profits qu'engendre cette activité vous permet d'améliorer l'équipement de votre vaisseau et, du même coup augmenter vos chances de survie. Vous pouvez également emprunter de l'argent à une banque pour acheter un vaisseau (attention au non-paiement des traites et à la saisie!) Avec le temps vous vous retrouverez avec un vaisseau plus puissant ayant un plus grand tonnage. Plus de cargo ou de passagers donc plus d'argent, voilà qui vous transforme rapidement en patron d'un vaisseau-mère. La suite se devine aisément: armement de plusieurs vaisseaux à la fois, y compris des vaisseaux de combats (pour les missions spéciales), emploi de pilotes etc. A ce stade, votre soif d'acquisition de biens devrait avoir atteint le seuil critique et vous vous retrouverez devant votre banquier en train de demander un

ELECTRONIC ARTS



prêt pour l'achat d'une petite station spatiale. Naturellement toutes vos activités sont décuplées et vous pourrez même accueillir les vaisseaux des compagnies concurrentes moyennant finances. Mais l'intérêt principal d'une station spatiale réside dans la possibilité d'installer une usine, de produire des biens, de les transporter et de les vendre. Si votre station orbitale se trouve, par exemple, au-dessus des anneaux de Saturne, la mise en place d'une structure touristique est plus que judicieuse. Tout cela est fort alléchant, et n'oubliez jamais que vos concurrents feront tout pour vous déposséder de vos biens! Armez-vous en conséquence. Les combats sont une des composantes les plus importantes de Tantalus. Cette partie action vous opposera à des ennemis tenaces qui ne vous lâcheront qu'une fois mort! Cependant, vous aurez la possibilité de lier des alliances avec certains personnages. C'est pratique quand on veut se concentrer sur l'élimination des ennemis les plus encombrants. Voilà, Tantalus semble être une formidable saga spatiale. Si les programmeurs réussissent à en faire un produit facile d'accès, ce sera la bombe





à sa sortie. Tantalus sera paraît-il dément en mode multi-joueurs, je veux bien le croire. Imaginez un vaisseau-mère piloté par un joueur avec d'autres joueurs placés dans les tourelles (armées des canons-lasers) et des ennemis (des joueurs également) qui l'attaquent à bord de vaisseaux de combat. Vertigineux! Tantalus est l'œuvre de Andrew Walrond (programmeur) et Tony Smith, le graphiste de Menace et Blood Money. Le jeu sera disponible au printemps 92 sur ST, Amiga et PC en VGA sous le label Electronic Arts.





WIZARDY VII :

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

Oui, ce jeu a déjà été présenté en previews (voir Joystick n°20), mais nous avons obtenu plus de renseignements et surtout des photos d'écrans d'une version plus avancée. Dans Wizardry VII, un puissant seigneur et un sorcier décident de s'unir pour contrôler la destinée de l'univers. Six aventuriers réussissent à mettre un terme à





leurs agissements. La menace est levée et tout rentre dans l'ordre jusqu'au jour où les habitants de la contrée ressentent à nouveau la peur. Le danger vient cette fois-ci d'un scientifique, le Savant Noir. Il possède un secret qui lui permet d'altérer le Temps. Ceux qui ont déjà joué à un des précédents épisodes de Wizardry (ou Sorcellerie) connaissent la grande qualité qui caractérise cette série de jeux de rôle qui passionnent les joueurs depuis huit ans. Les néophytes seront probablement surpris d'apprendre que c'est Wizardry qui a utilisé pour la première fois le système de jeu qu'on voit dans tous les jeux de rôle de ce type. Une partie de l'écran représente les personnages, une autre gère les combats, l'équipement et les sorts magiques tandis que la fenêtre principale, placée en haut à gauche de l'écran est réservée à la visualisation du monde dans lequel vivent vos personnages. Même Might and Magic III qui est le jeu de rôle le plus récent sur micro utilise encore ce système. Entièrement gérable à la souris (ou au clavier) Wizardry VII (W7) reste classique dans sa prise en main. On commence par la création des personnages. Le transfert des personnages du précédent titre est possible (Bane of the Cosmic Forge: W6). A noter que le jeu débute différemment selon que vous utilisez des personnages de W6 ou que vous commenciez W7 avec de nouveaux personnages. Vos personnages sont sélectionnables à partir de onze races telles que les elfes, les gnomes, les Rawful, les Mooks, etc. Parmi les quatorze professions proposées vous trouverez le ninja, le

ELECTRONIC ARTS

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

moine, le samouraï et même la Valkyrie. Pas de grosse surprise en ce qui concerne les attributs et les sorts. Avec W7, la série des Wizardry atteint un degré de sophistication jamais atteint. L'aventure se déroule dans des donjons, des forêts, des villes et bien d'autres contrées. On peut se battre ou dialoguer avec les personnages du jeu et le tout est couronné par une innovation. Sachez que votre équipe n'est pas la seule à entreprendre la quête. L'ordinateur gère des équipes qui ont le même objectif que vous. Il va falloir devancer vos concurrents si vous ne voulez pas qu'on vous vole la vedette! Les graphismes (en VGA) sont superbes et tous les décors sont évidemment en



simili-3D. Les animations seront paraît-il très spectaculaires. Pour finir, W7 sera doté d'un auto-mapping (à l'aide d'un sort comme dans Might and Magic III). La sortie de W7 a été retardée, il est prévu maintenant pour la fin novembre/début décembre. Des versions Mac (256 couleurs et noir/blanc) et Amiga (32 couleurs) sont prévues.



THE BLUES



Après avoir dévasté les forces de police
après avoir déchainé les passions
après avoir fait pleurer les foules,
les Blues Brothers vous attendent
pour une nouvelle aventure...

Génération 4: 93% GEN D'OR "Avec Blues Brothers, Titus réalise un coup de maître et continue sa politique de renouveau de sa gamme micro axée sur la qualité... Les programmeurs ont mis un point d'honneur à réaliser l'un des jeux de plates-formes les plus complets et funs existant sur micro..." Frank Ladoire 10/91.

Joystick: 93% MEGASTAR joystick "Un jeu de plates-formes excellent avec des graphismes superbes, mignons, très colorés et des niveaux variés... Un excellent jeu de plates-formes de Titus qui signe là un grand titre, sans doute le plus grand de son histoire." Seb 10/91.

Tilt: Tilt Hit "Jeu de plates-formes par excellence, les Blues Brothers ont réussi leur passage sur ordinateur. L'animation est exemplaire... Un jeu agréable et d'une qualité parfaite." Laurent Defrance 10/91.

Amiga Power (Angleterre): "Tellement jouable que ça tourne à la folie, tellement génial et marrant que vous ne pourrez pas vous empêcher de rire du début à la fin... L'adaptation de licence la plus géniale jamais vue sur Amiga!" Stuart Campbell 11/91.







TITUS: 28 ter, Av. de Versaill
93220 Gagny - Tel.: 43 32 10





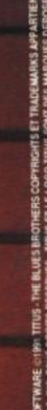
- Jake et Elwood, les authentiques Blues Brothers
- Musiques originales des Blues Brothers
- 1 ou 2 joueurs simultanément
- Plus de 300 écrans sur 6 niveaux
- Scrolling multidirectionnel

THE ORIGINAL BLUES BROTHERS GAME

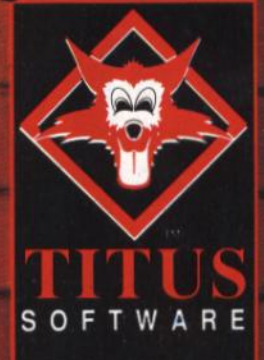
COMMODORE C64
AMSTRAD CPC
ATARI ST
IBM PC
AMIGA











news • previews

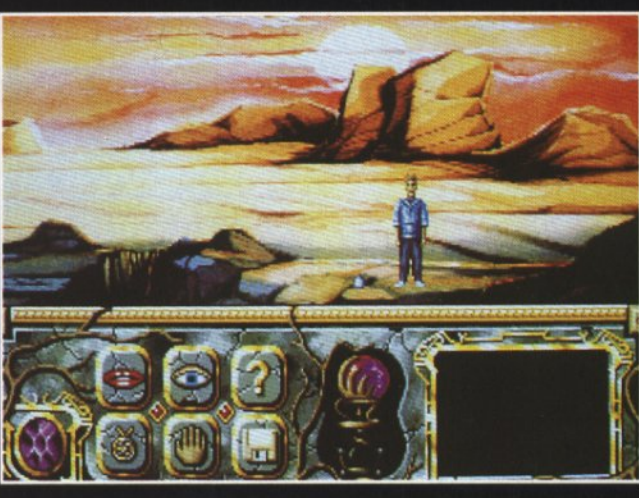
L'HISTOIRE SANS FIN II

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

PRE VIEW



Linel s'apprête à commercialiser l'Histoire Sans Fin II: le jeu d'aventure.L'intrigue débute au moment où Bastien se remet à lire le fameux livre magique. Il vient d'entendre la voix de la belle petite impératrice qui l'appelle à l'aide et pense que c'est l'unique moyen d'entrer en contact avec elle. Bien lui en prend car dès la lecture des premières lignes du livre, Bastien se retrouve à Fantasia, plus exactement à Silver City. Il se fait attaquer par des géants mais réussit à s'échapper de justesse. Finalement il rencontre l'homme-lave et Windbride qui lui soumettent les faits qui troublent la paix de Fantasia. Le néant revient et Bastien doit trouver le moyen de repousser ce terrible danger. Le danger semble venir du Château Horok. Après maints péripéties Bastien se rend compte qu'Atreyou est prisonnier dans ce fameux château ou règne une terrible sorcière, celle qui crée le néant. L'avenir de Fantasia dépend de VOUS! NES II est un jeu d'aventure à la Sierra qui sera traduit en Français (textes et manuel). Sortie prévue pour janvier/février 92. Une version Amiga est prévue.










SALON de la MOTO
CYCLO - SCOOTER - ÉQUIPEMENTS
29 NOVEMBRE
8 DECEMBRE 91
PRESSE : 28 NOVEMBRE
Paris - Porte de Versailles
HORAIRES : 10H - 20H - Nocturnes : vendredi 29 novembre,
mardi 3 et vendredi 6 décembre jusqu'à 22H.
BILLETS EN VENTE : Entrée du SALON - FNAC - VIRGIN MEGASTORE
et Stations RATP : Châtelet les Halles, Gare de Lyon, Montparnasse.



VOLUMES 1 ET 2 EN VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir «LA BIBLE DES POKES», chez-moi.
Je joins un chèque de ...... F à l'ordre de JOYSTICK,
103 Boulevard Mac Donald - 75019 PARIS

- ❑ Volume 1 ______________ 40 F*
- ❑ Volume 2 ______________ 40 F*
- ❑ Volumes 1 et 2 ______________ 80 F*

LE PORT EST GRATUIT

Tarifs pour la France Métropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM : ______________________
PRÉNOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : __________ VILLE : __________
AGE : __________ ORDINATEUR : __________



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Salut les jeunes, les moins jeunes, les vieux et même les pas nés!

Ça y est vous avez planté votre petit sapin de Noël au milieu de votre salle à manger avec des trucs machins qui clignotent? Vous avez pensé à mettre une demande de bulletin d'abonnement à Joystick à son pied?
Beaucoup d'entre vous nous on écrit pour savoir ce qu'on voulait avoir pour Noël. Alors pour Danbiss ça sera une voiture genre Ferrari! Et pour Danboss un Mac][Fx! Si l'un d'entre vous possède un de ces cadeaux (ou les deux) dans sa cave, qu'il nous passe un coup de fil et on se fera un plaisir de le débarrasser.
Ce mois-ci on vous a concocté un numéro d'enfer avec un nombre de pages et de bidouilles à faire pleurer les éditions Robert & Larousse!

Pour le mois prochain (le dernier de 91) on vous prépare un super dossier "Croisière pour un cadavre" avec des tonnes de photos.
En l'attendant passez un joyeux Noël.

Papabiss & Papaboss

CE MOIS-CI
UN SUPER JACK'S POKE
DE **14550F**

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié.

Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!

JOYSTICK
JEUX CRACK
103, BOULEVARD
MACDONALD
75019 PARIS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adress
indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programm (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX... CRACK AMSTRAD

JAHANGIR KHAN SQUASH

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), remplacez les octets 3A 57 19 EE Ø1 C3 Ø4 par 3A 57 19 EE ØØ C3 Ø4, et les octets 11 43 2A 19 par 11 43 2A EB (2 fois).
Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), remplacez les octets 3A Ø4 18 EE Ø1 C3 A9 par 3A Ø4 18 EE ØØ C3 A9, et les octets 11 E8 28 19 par 11 E8 28 EB (2 fois).
(Carine & Nicolas)

JAHANGIR KHAN SQUASH

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), faites:
POKE &2ACC, ØØ: POKE &2B1F, &EB: POKE &2EB8, &EB.
Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), faites:
POKE &2971, ØØ: POKE &29C4, &EB: POKE &2D5E, &EB.
(Carine & Nicolas)

KNIGHT FORCE
COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets F8 5E B7 C8 3D par F8 5F B7 C8 ØØ et les octets F8 5E D6 Ø4 par F8 5E D6 ØØ.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 28 Ø5 DE Ø1 par C9 Ø5 DE Ø1.
(Carine & Nicolas)

KNIGHT FORCE
COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &48AC, Ø: POKE &4F12, Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &5B2Ø, &C9.
(Carine & Nicolas)

NO EXIT

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3Ø Ø6 DD 7E 2Ø 91 par 3Ø Ø6 DD 7E 2Ø ØØ.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D CC E9 9B par B7 CC E9 9B.
(Carine & Nicolas)

NO EXIT

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &Ø337, Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &9BE1, &B7.
(Carine & Nicolas)

SWIV

Pour avoir des hélicoptères infinis, remplacez les octets 21 5B 1Ø 35 par 21 5B 1Ø ØØ.
Pour avoir des Jeeps infinies, remplacez les octets 21 5D 1Ø 35 par 21 5D 1Ø ØØ.
Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 5D 1Ø 3E Ø1 par 5D 1Ø 3E LVL, avec LVL compris entre 1 et 4.
(Carine & Nicolas)

SWIV

Pour avoir des hélicoptères infinis, faites POKE &4ØF1, Ø.
Pour avoir des Jeeps infinies, faites POKE &416A, Ø.
Pour choisir le level de départ, faites POKE &ØD8D, LVL (LVL entre Ø et 1).
(Carine & Nicolas)

STREET GANG FOOTBALL

Pour que tous les buts aillent au joueur, faites:
POKE &ØA6F,&65.

SUPER MONACO GP

Pour avoir du damage infini, faites POKE &3DB2,&18.

SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4F ØA 7E D6 Ø1 par 21 4F ØA 7E D6 ØØ.
(Carine & Nicolas)

SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3ØAC,Ø.
(Carine & Nicolas)

SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets D6 Ø1 27 77 et remplacez le Ø1 par ØØ.
(MAX)

TARGET RENEGADE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø4CE,&B6.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØF3E,Ø.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Pour supprimer les pénalités, faites POKE &6DDD,&C9.

UN SQUADRON

Pour avoir de l'énergie infinie, faites
POKE &2155,Ø
POKE &231F,Ø
POKE &2468,Ø.
Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &1F76,Ø.
Pour choisir votre mission de départ, faites
POKE &189C,&CD
POKE &189D,&C7
POKE &189E,&32
POKE &32C7,&3E
POKE &32C8,(mission-1)
POKE &32C9,&32
POKE &32CA,&13
POKE &32CB,&FF
POKE &32CC,&C9
(avec mission de 1 à 1Ø).
Pour débugger le passage du 7ème au 8ème niveau, faites
POKE &3BB9,&FF
POKE &3BBA,&BD
POKE &3BBF,&FF
POKE &3BCØ,&BD.
(Carine & Nicolas)

FINAL FIGHT

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &1DD5,Ø
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1D5Ø,&18
Pour avoir du temps infini, faites POKE &3Ø1Ø,Ø
(Carine & Nicolas)

TERMINATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &24D5,1.
Pour choisir son niveau de départ, faites :
Niveau 2 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&15
Niveau 3 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&29
Niveau 4 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&3D
Niveau 5 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&54
Niveau 6 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&68
Niveau 7 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&7C.
(Carine & Nicolas)

TERMINATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØØ ØØ ØØ EA 24 par Ø1 ØØ ØØ EA 24.
Pour choisir son niveau de départ, recherchez la chaîne 3E Ø1 CD Ø8 81, remplacez le 3E Ø1 par :
Niveau 2 = 18 15,
Niveau 3 = 18 29,
Niveau 4 = 18 3D,
Niveau 5 = 18 54,
Niveau 6 = 18 68,
Niveau 7 = 18 7C.
(Carine & Nicolas)

TERMINATOR 2

Pour avoir le cheat mode, après avoir perdu, dans le tableau des scores taper comme nom : GEP.
(Carine & Nicolas)

FINAL FIGHT

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 35 2A E9 ØØ par ØØ 2A E9 ØØ.
Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2Ø Ø3 FD 35 par 18 Ø3 FD 35.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 27 FE 39 par ØØ 27 FE 39.
(Carine & Nicolas)

JEUX... CRACK AMSTRAD

GREEN BERET (COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur GREEN BERET (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face GREEN BERET...":CALL &BB18
60 MEMORY &6FFF:LOAD"disc.bin":POKE &7068,&72
70 FOR p=&72C8 TO &72CF:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&428 THEN 100 ELSE CALL &7000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 3E,A7,32,F1,25,C3,C8,70
```

BATMAN (COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur BATMAN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2271 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,1
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face BATMAN (déprotégée)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,04,0E,03
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,90,83,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

MAG MAX (COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur MAG MAX (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&22EE THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face MAG MAX (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,22,0E,04
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,F1,80,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

TOP GUN (COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur TOP GUN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face TOP GUN...":CALL &BB18:OPENOUT"cn
60 MEMORY &9FF:CLOSEOUT:LOAD"music2.bin",&1000
70 LOAD"tg1.bin",&2320
80 FOR p=&A580 TO &A596:READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&7F8 THEN 110 ELSE CALL &A580
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 21,00,10,11,E0,03,01,20,95,ED,B0,AF,32,31
130 DATA 70,3E,03,32,25,6E,C3,C8,6D,01,20,95,ED,B0
140 DATA AF,32,31
```

CAULDRON (COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur CAULDRON (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2242 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&3D
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face CAULDRON (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,17,0E,05
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,4D,82,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

GALIVAN (COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur GALIVAN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face GALIVAN...":CALL &BB18:OPENOUT"cn
60 MEMORY &153F:CLOSEOUT:LOAD"galivan.sbf",&1540
70 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
80 LOAD"galivan.lvl",&C000
90 FOR p=&BE80 TO &BEA2:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&BE8 THEN 120 ELSE CALL &BE80
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA 21,40,15,11,40,00,01,00,91,ED,B0,21,00,C3
140 DATA 22,AC,60,F3,21,00,C0,11,00,91,01,02,21,ED
150 DATA B0,CD,14,BC,C3,00,49
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

TURRICAN II

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, remplacez les octets 3D DD 77 ØØ FE FF CØ par ØØ DD 77 ØØ FE FF CØ (5 fois sur la face A et 6 fois sur la face B).
(Carine & Nicolas)

TURRICAN II

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, faites:
Monde 1 - Niveau 1 :
POKE &9B98,Ø
Monde 1 - Niveau 2 :
POKE &C741,Ø
Monde 2 - Niveau 1 :
POKE &3D18,Ø
Monde 2 - Niveau 2 :
POKE &8832,Ø
Monde 3 - Niveau 1 :
POKE &215F,Ø
Monde 3 - Niveau 2 :
POKE &3694,Ø
Monde 3 - Niveau 3 :
POKE &362D,Ø
Monde 4 - Niveau 1 :
POKE &394D,Ø
Monde 4 - Niveau 2 :
POKE &3985,Ø
Monde 5 - Niveau 1 :
POKE &3D3B,Ø
Monde 5 - Niveau 2 :
POKE &3D8D,Ø
(Carine & Nicolas)

4*4 OFF ROAD RACER

Pour deregle les conccurents, recherchez les octets Ø1,2Ø,Ø5,11,ØØ et remplacez le Ø1 par Ø. Puis recherchez les octets Ø1,28,Ø4,79,32 et remplacez le Ø1 par Ø. Puis une dernière fois, recherchez Ø1,2Ø,Ø2,4f,79 et remplacez le Ø1 par Ø.
(FORGETTE)

4*4 OFF ROAD RACER

Pour deregle les conccurents:
POKE &8685,Ø
POKE &9Ø53,Ø
POKE &9e53,Ø
(FORGETTE)

E-MOTION

Energie infinies:
POKE &1344,&C9
(FORGETTE)

E-MOTION

Pour de l'energie infinies recherchez les octets cØ,32,a6,4e et remplacez le cØ par c9
(FORGETTE)

ELVEN WARRIOR

Fleches infinies :
POKE &1B26,Ø
Energies infinies :
POKE &1685,Ø
POKE &135B,Ø
Clefs infinies :
POKE &18DF,Ø
(FORGETTE)

ELVEN WARRIOR

Pour les fleches infinies recherchez les octets eØ,d6,Ø1,27,77 et remplacez le Ø1 par Ø
Pour les clefs infinies recherchez les octets ØØ,d6,Ø1,27,32 et remplacez le Ø1 par Ø
Pour de l'energie infinies recherchez (deux fois) les octets 34,18,Ø1,35,7e,e6 et remplacez le 35 par Ø
(FORGETTE)

GEMINI WING

Vies infinies :
POKE &443B,Ø
(FORGETTE)

GEMINI WING

Pour des vies infinies recherchez les octets 21,Ø4,3f,35,af et remplacez le 35 par Ø
(FORGETTE)

GOLDEN AXE

Credits infinis :
POKE &77E3,Ø
(FORGETTE)

GOLDEN AXE

Pour les credits infinis recherchez les octets 21,94,76,35,af et remplacez le 35 par Ø
(FORGETTE)

GRYZOR

Vies infinies:
POKE &1526,b7
(FORGETTE)

GRYZOR

Pour les vies infinies recherchez les octets d7,Ø2,3d,32 et remplacez le 3d par b7
(FORGETTE)

MAD MIX GAME 1

Choix du tableau:
POKE &41Ø8,xx (xx entre Ø1 et Øf)
Vies infinies :
POKE &42Ø9,&ØØ
(FORGETTE)

MAD MIX GAME 1

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 7e,d6,Ø1,77,d2,75 et remplacez le Ø1 par ØØ
Pour le choix du tableau de depart recherchez les octets 3e,Ø1,32,ff,Ø5 et remplacez le Ø1 par xx (xx entre Ø1 et Øf)
(FORGETTE)

OPERATION HANOI

Vies infinies :
POKE &8FØE,Ø
(FORGETTE)

OPERATION HANOI

Pour les vies infinies recherchez les octets 3d,32,74,a5,3e et remplacez le 3d par ØØ
(FORGETTE)

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Baballes infinies :
POKE &415,Ø
(FORGETTE)

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour les balles infines recherchez les octets 3a,f8,Ø9,3d,32 et remplacez le 3d par Ø
(FORGETTE)

PRISON RIOT

Invincible:
POKE &9e72,&C3
Temps infinis:
POKE &AØC5,&C9
Tirs infinis:
POKE &92C1,&ØØ
(FORGETTE)

PRISON RIOT

Pour le etre invincible recherchez les octets f2,bf,87,31,ØØ et remplacez le f2 par c3
Pour le temps infinis recherchez les octets d9,e5,d5,c5,2a et remplacez le d9 par c9
Pour les tirs infinis recherchez les octets 28,2Ø,3e,fØ,cd et remplacez le 2Ø par ØØ
(FORGETTE)

RESCATE EN EL GOLFO

Premiere partie invincible:
POKE &B3CB,&C9
Deuxieme partie invincible:
POKE &9A9F,&C9
(FORGETTE)

RESCATE EN EL GOLFO

Pour etre invincible pour la premiere partie recherchez les octets c8,3a,58,ac,4f et remplacez le c8 par c9
Pour etre invincible pour la deuxieme partie recherchez les octets c8,3a,6e,3d,4f et remplacez le c8 par c9
(FORGETTE)

SAINT DRAGON

Credits infinis:
POKE &15F7,Ø
(FORGETTE)

JEUX... CRACK AMSTRAD

SORCERY (COMPIL)

```
1Ø REM Energie Infinie sur SORCERY (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5ED
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&2EDA THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN POKE &A5BF,1:POKE &A5D1,1
14Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
15Ø PRINT"Face SORCERY (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
16Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
17Ø DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
18Ø DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
19Ø DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
2ØØ DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,1C,ØE,Ø5
21Ø DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,9F,82,21,ØØ,88
22Ø DATA 16,1D,ØE,Ø3,E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,FF
23Ø DATA 88,3E,5Ø,32,83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5
24Ø DATA C1,D1,E1,3E,49,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```

SWIV

```
1Ø REM Jeeps et Hélicos infinis + choix level
2Ø REM Sur SWIV (Version Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5C5
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&14E9 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4)";lv
1ØØ IF lv>4 OR lv<1 THEN 9Ø ELSE POKE &A5B4,lv
11Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de SWIV...
12Ø CALL &BB18:CALL &A5B9
13Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5
14Ø DATA 21,57,ØØ,22,19,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,6Ø,ØØ,22,52
15Ø DATA AØ,C3,ØØ,AØ,21,69,ØØ,22,3C,32,C3,ØØ,Ø5,CD
16Ø DATA DC,32,AF,32,F1,4Ø,32,6A,41,3E,ØØ,32,8D,ØD
17Ø DATA C9,21,8Ø,A5,11,4Ø,ØØ,Ø6,Ø1,ED,BØ,C3,43,ØØ
```

RAMBO (COMPIL)

```
1Ø REM Energie Infinie sur RAMBO (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
5Ø PRINT"Face RAMBO...":CALL &BB18:OPENOUT"cn"
6Ø MEMORY &1Ø3F:CLOSEOUT:LOAD"rambo.dat",&1Ø4Ø
7Ø FOR p=&A58Ø TO &A599:READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&949 THEN 1ØØ ELSE CALL &A58Ø
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA AF,21,9C,9E,77,23,77,23,77,2E,AB,77,21,4Ø
12Ø DATA 1Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,92,ED,BØ,C3,ØØ,8F
```

YIE ARE KUNG-FU (COMPIL)

```
1Ø REM Energie Infinie sur YIE AR KUNG-FU (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
5Ø PRINT"Face YIE AR KUNG-FU...":CALL &BB18
6Ø MEMORY &3FFF:LOAD"kungfu.sbf"
7Ø FOR p=&4ØD4 TO &4ØDA:READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&386 THEN 1ØØ ELSE CALL &4ØØØ
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA CD,7A,BC,AF,32,18,8A
```

CRAZY CARS (COMPIL)

```
1Ø REM Temps Infini sur CRAZY CARS (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&228C THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Temps infini":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&3D
14Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
15Ø PRINT"Face CRAZY CARS (DEPROTEGE)":CALL &BB18
16Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
17Ø DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
18Ø DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
19Ø DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
2ØØ DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,ØB,ØE,Ø4
21Ø DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,A5,81,3E,5Ø,32
22Ø DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```

ARKANOID (COMPIL)

```
1Ø REM Vies Infinies sur ARKANOID (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&2291 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
14Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
15Ø PRINT"Face ARKANOID (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
16Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
17Ø DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
18Ø DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
19Ø DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
2ØØ DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,Ø3,ØE,Ø2
21Ø DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,B3,82,3E,5Ø,32
22Ø DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

EXPRESS RAIDER

Pour avoir des vies infinies, tapez dans les High-Scores : 'JKL'. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner 'GAME 3' au début du jeu.
(MARILL Gérard)

TERMINATOR II

Pour ne plus avoir d'obstacles au niveau 2, faites:
POKE &A660,&00
(DENIS Arnaud)

TERMINATOR II

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un score et au lieu de taper votre nom dans les High-Scores, tapez 'GEP'.
(JEANNIN Xavier)

TURRICAN II

Faites une partie afin d'obtenir plus de 1500 points, tapez 'WINPON' lorsque l'on vous demandera votre nom, appuyez sur la touche 'Return', l'ordinateur vous confirmera l'activation du cheat mode en faisant clignoter le border. Recommencez une partie et appuyez sur la touche 'Control' et vous changerez de niveau très facilement.
(LECHEVALIER Denis)

DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

Après la page de présentation, au moment où la séquence est indiquée appuyez simultanément sur les touches 'CTG' pour pouvoir passer de niveau.
(DE BUSSCHERE Matthieu)

MANCHERSTER UNITED

Pour remporter tous les championnats avec Everton (obligatoirement), remplacez ce nom par: Etoile Rouge Belgrade.
(DE BUSSCHERE Matthieu)

CYBERNOID II

Pour cette version à la page de présentation, faire redefine keys et appuyez sur B,A,C,E (sans les virgules!) alors vous aurez les vies infinies.
(DE BUSSCHERE Matthieu)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7E 86 77 par 3A 7E 86 ØØ.
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 7E 86 D6 Ø2 par 7E 86 D6 ØØ et les octets 3D 32 7E 86 par ØØ 32 7E 86.
(Carine & Nicolas)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &EFB8,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &62AE,Ø et POKE &75BC,Ø.
(Carine & Nicolas)

JEUX... CRACK AMSTRAD

DARKMAN

```
10 REM Energie infinie pour DARKMAN (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A6ØD
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
60 IF ck<>&316B THEN 7Ø ELSE GOTO 8Ø
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 9)";lv
90 IF lv>9 OR lv<1 THEN 8Ø
1ØØ POKE &A6Ø6,lv-1
11Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de DARKMAN...
12Ø CALL &BB18:CALL &A583
13Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,Ø2,ØE,81,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5
14Ø DATA 11,ØØ,Ø2,ØE,82,21,ØØ,Ø3,DF,8Ø,A5,21,A2,A5
15Ø DATA 22,64,Ø4,C3,ØØ,Ø1,21,4Ø,ØØ,E5,22,49,ØA,D1
16Ø DATA 21,BC,A5,Ø1,4F,ØØ,ED,BØ,11,11,Ø9,ØE,Ø3,ED
17Ø DATA BØ,C3,AØ,1A,CD,9Ø,Ø2,F5,3A,32,ØA,21,FF,3Ø
18Ø DATA FE,31,28,2B,FE,32,28,2A,21,B5,3F,FE,33,28
19Ø DATA 2Ø,21,DF,2D,FE,34,28,19,FE,35,28,18,21,84
2ØØ DATA 3E,FE,36,28,ØE,21,16,22,FE,37,28,Ø7,FE,38
21Ø DATA 28,Ø6,21,95,3E,CD,7E,ØØ,F1,C9,FE,34,2Ø,Ø4
22Ø DATA AF,32,54,2D,AF,77,C9,3E,ØØ,32,38,ØA,C9,CD
23Ø DATA 89,ØØ
```

JAHANGIR KHAN SQUASH

```
1Ø REM Toujours Gagnant
2Ø REM Pour JAHANGIR KHAN SQUASH (Version Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5C4
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&15B8 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de"
1ØØ PRINT"JAHANGIR KHAN SQUASH...
11Ø CALL &BB18:CALL &A583
12Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5
13Ø DATA 21,4Ø,ØØ,22,58,Ø1,EB,21,AØ,A5,Ø1,3Ø,ØØ,ED
14Ø DATA BØ,C3,ØØ,Ø1,3A,Ø5,Ø1,FE,31,2Ø,ØF,AF,32,CC
15Ø DATA 2A,3E,EB,32,1F,2B,32,B8,2E,C3,ØØ,Ø4,AF,32
16Ø DATA 71,29,3E,EB,32,C4,29,32,5E,2D,C3,ØØ,Ø4
```

NO EXIT

```
1Ø REM Energie et temps infinis
2Ø REM Sur NO EXIT Version Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &6ØØØ:MODE 1
5Ø PRINT"1 > Mettre la bidouille
6Ø PRINT"2 > Enlever la bidouille
7Ø INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 7Ø
8Ø PRINT"Insérer l'original de NO EXIT...
9Ø PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
1ØØ a$="counter.bin":b$="main.bin"
11Ø LOAD a$,&63ØØ:LOAD b$
12Ø IF ch=1 THEN b=Ø:c=&B7 ELSE b=&91:c=&3D
13Ø POKE &6337,b:POKE &9BE1,c:|ERA,a$:|ERA,b$
14Ø SAVE a$,b,&63ØØ,&23Ø:SAVE b$,b,&82ØØ,&1C11
15Ø RUN"noexit
```

FIRE & FORGET II (COMPIL)

```
1Ø REM Vies,missiles,carburant infinis
2Ø REM Et choix du level de départ
3Ø REM Sur FIRE & FORGET II (version Disk)
4Ø REM Pour la Compil ONE TWO de Titus
5Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
6Ø MEMORY &1EFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
7Ø PRINT"Insérer l'original de FIRE & FORGET II..
8Ø CALL &BB18:LOAD"qpm.bin",&1FØØ
9Ø FOR p=&A58Ø TO &A59F:READ a$:a=VAL("&"+a$)
1ØØ POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
11Ø IF ck<>&A79 THEN 12Ø ELSE 13Ø
12Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
13Ø MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 5)";lv
14Ø IF lv>5 OR lv<1 THEN 13Ø ELSE POKE &A599,lv
15Ø CALL &A58Ø
16Ø DATA 21,89,A5,22,1C,1F,C3,ØØ,1F,3E,B7,32,BF,42
17Ø DATA 32,E6,42,AF,32,DF,45,32,25,44,3E,Ø1,32,14
18Ø DATA 41,C3,ØØ,4Ø
```

KNIGHT FORCE

```
1Ø REM Energie et temps infinis
2Ø REM Sur KNIGHT FORCE (version Disk)
3Ø REM Pour la Compil ONE TWO de Titus
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &1FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
6Ø PRINT"Insérer l'original de KNIGHT FORCE...
7Ø CALL &BB18:LOAD"kni.com",&2ØØØ
8Ø POKE &28AC,Ø:POKE &2F12,Ø:POKE &3B2Ø,&C9
9Ø MODE 1:PRINT"Face 2, svp...":CALL &BB18
1ØØ CALL &2ØØØ
```

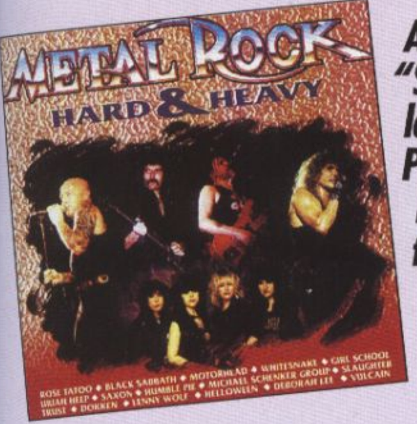
ARKANOID (COMPIL)

```
1Ø REM Vies Infinies sur ARKANOID (Disk)
2Ø REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &7FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5D3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&2291 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
14Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
15Ø PRINT"Face ARKANOID (déprotégée)..."
155 CALL &BB18
16Ø BORDER Ø:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
17Ø DATA 1E,ØØ,C3,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE,41
18Ø DATA E5,DF,83,A5,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1
19Ø DATA Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32
2ØØ DATA DA,C6,3E,Ø3,32,A4,A8,21,ØØ,8Ø,16,Ø3,ØE,Ø2
21Ø DATA E5,D5,C5,CD,8Ø,A5,3E,ØØ,32,B3,82,3E,5Ø,32
22Ø DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,8Ø,A5,AF,C3,ØE,BC
```



ARCADE et JOYSTICK

SE METTENT AU HARD ROCK !



Arcade, après le succès des compils "Synthétiseur", se muscle un peu et lance deux compils de Métal Rock. Pour fêter ça, voici un concours où l'on peut gagner des skeuds, des tee-shirts, des coups de chaîne de vélo dans la chetron et des inévitables pin's (dans la chetron aussi).



176 PRIX A FAIRE PALIR D'ENVIE LES ANGES DE LA TROM!

LISTE DES PRIX MUSCLÉS

1er prix de la mort: les deux compils "Métal Rock" en CD, plus un tee-shirt, plus un pin's, plus un ticket de métro pour aller à Réaumur-Sébastopol (ou n'importe quelle autre station de métro).

2ème au 50ème prix hurlants: une des deux compils "Métal Rock" en CD.

51ème au 100ème prix en béton armé: une des deux compils "Métal Rock" en cassette.

101ème au 125ème prix à tomber par terre: un tee-shirt Métal Rock pour draguer les gonzesses dans les boîtes (efficacité non garantie sur les gonzesses baba-cools).

126ème prix au 175ème prix opportuniste: un pin's! Ouais! Super! Un pin's!

176ème prix de consolation: un ticket de métro pour aller à Réaumur-Sébastopol (ou n'importe quelle autre station de métro).

LES QUESTIONS QUI TUENT

1 Dans quel film Angry Anderson, de Rose Tattoo, a-t-il tenu un rôle mémorable?

2 Quel groupe de hard américain a repris le titre "Anti-Social" créé par Trust?

3 Quel est le seul membre de Motorhead qui est présent depuis le tout début?

REGLEMENT DU CONCOURS DE L'ENFER

1) Arcade et Joystick organisent le concours le plus métallique et le plus rockailleux du monde.
2) Tout le monde peut jouer, sauf les membres de Joystick, qui sont des babas notoires, et ceux d'Arcade, qui sont des punks.
3) Ce concours sera clos le jour où Pascal Sevran passera Scorpions dans son émission, et j'aime autant vous dire que c'est pas pour demain. Non, je déconne. Il sera clos le 31 janvier. A minuit, si vous voulez tout savoir.
4) Le ticket de métro du premier prix n'est valable que sur les lignes du métro parisien. Les lyonnais, les marseillais, les lillois, tant pis pour vous.
5) Kill kill trash.
6) Seuls les bulletins originaux seront pris en considération. Et encore, en considération, c'est beaucoup dire. Kill.
7) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront ceux qui pourront écouter le dernier McCartney le plus longtemps possible sans craquer. C'est salaud, hein? Allez, on vous fait une fleur: ils seront tirés au sort.
8) Les gagnants seront prévenus individuellement.
9) Les bulletins-réponse devront être renvoyés à Joystick, Trash Kill Destroy, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.
10) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles serviront à fabriquer de l'encens qui sera vendu à une communauté hippie.

BULLETIN-REPONSE

A compléter avec gentillesse et à retourner humainement à Joystick, Trash Kill Destroy, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avant le 31 janvier 1992 à minuit.

Nom: .... Prénom ....
Adresse: .... Code postal: .... Ville: ....
Groupe préféré .... Groupe détesté: ....
Réponse n° 1: ....
Réponse n° 2: ....
Réponse n° 3: ....

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

DYNASTY WARS

Pour perdre un minimum, restez toujours en bas.

ULTIMA V

Pour avoir environ 2ØØØØ pièces d'or et même plus avec disk doctor aller au secteur 313 du play undergrounder du jeu (c'est le 3ème) et changer la chaîne héxadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y Ø la remplacer par 4D2Ø et sauvegarder se changement. Ne ramassez surtout pas d'argent.

Pour avoir ensuite 255 points de vie, d'intelligence, de dextérité et de force. Toujours avec disk doctor, sur le même disk, secteur 312, changer les chaines héxadécimale aux coordonnées:
en x 14, 15, 16, 17, 19, 21;
y en Ø

en x 16, 17, 18, 19, 21, 23;
y en 3Ø

en x 18, 19, 2Ø, 21, 23, 25;
y en 6Ø

en x 2Ø, 21, 22, 23, 25, 27;
en y 9Ø

en x 24, 25, 26, 27, 29;
y en 12Ø

en x 1 ;
en y 15Ø
remplacer tous ces points par FF.
(Jean-Philippe CAO)

IMMORTAL

Voici quelques codes grâce auxquels vous parviendrez aux différents niveaux avec tous les objets nécessaires:
CDDFF1006F70
973F931001EB0
E011F730178C1
143ED21000E10
B57F943ØØØEBØ
C25ØF63Ø1ØAC1
(DERUAY Ludovic)

FINAL WHISTLE

Si vous êtes un grand fou de Kick Off et que vous passez plus de temps à organiser des tournois qu'à travailler (comme notre petit Linos par exemple!) voici une bidouille que vous allez apprécier. Pour donner aux joueurs les noms de votre choix, commencez un nouveau championnat et sauvegardez-le, chargez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur de secteurs, vous y verrez la composition des équipes. Il suffit de changer les noms à l'aide du clavier et en calculant les espaces entre les noms car il ne faut pas écrire sur les autres données. Lorsque vous avez fini n'oubliez pas de sauvegarder vos modifications.
(RED POWER)

RICK DANGEROUS II

Au 3ème niveau, allez à droite (après avoir évité la boule), lancez ensuite de la dynamite. Une fois le rocher explosé, avancez-vous jusqu'à la dernière pierre (la 3ème) qui constitue les éboulis. Sautez le plus haut possible au-dessus de vous: vous y trouverez une échelle invisible!
Vous venez de trouver un super mega raccourci.
(GROS Jean-Christophe)

FINAL FIGHT

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'F1Ø' (c'est la pause), puis tapez 'SHERIFF FATMAN'.
(GORGUET Mickael)

THE CURSE OF RA

Pour changer de tableau à n'importe quel moment appuyez sur la touche 'G'.
(WALTER Florent)

RA

Voici quelques codes de niveaux:
OSIRIS
ISIS
SHINX
PEKTORAL
TUTHMOSIS
PENONURIS
HAREMHAB
OSTRAKA
AMENIRDIS
MONTEMHET
NESPEKATSHUTI
IDEFIX
KATHAROS
ARSINOE
SARAPIS
BES
XENOPHON
FAYENOF
TANIS
MENDES
ESCALIS
HORUS
SESOSTRIS
AMENOPHIS
AMENEHET
EJE
RAMSES
SETHOS
HORMACHET
KOUROS
PTOLEMAIOS
BERENIKE
SKYPHUS
CRISPINA
THUMVIS
ZAGAZIG
(DERUAY Ludovic)

SHINOBI

Tapez sur l'astérix ('*')lors du générique avec le dragon et vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez à chaque niveau sans que vos points ne descendent à zéro.
(LORET Mathieu)

ULTIMA V

Pour avoir un maximum de points, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez les octets ØB 41 47 et vous trouverez un peu plus loin sur la même ligne 'XX ØØ XX XX' sont des points de vie, les remplacer (les 2) par FF.
Recommencez la même opération pour les 4 lignes suivantes. Les personnages Shawaino, Iolo, Gwenno, Katrina auront 255 points de vies. (cette opération est à faire sur une sauvegarde de partie (de préférence faites en un double...))
(CAO Jean-Philippe)

DUNGEON MASTER

Et si on commençait par une astuce qui permet, dans ce bon vieux jeu, d'attaquer le 4ème niveau et les suivants en maîtrisant tous les sorts utiles à la perfection et à la sixième puissance, et en essayant au total quelques 32Ø points de magie, 8ØØ points de vie au minimum. Allez on y va! Au 3ème niveau, peu avant la fin, vous trouverez une pièce dans laquelle il y a des arbres champignons, tuez-les. Puis vous faites demi-tour jusqu'à une porte, vous dormez 2 à 3 secondes et vous retournez à la pièce. Un miracle, il y a de nouveau des arbres. Ceci marche à l'infini (quel superbe entraînement) à la seule condition de vider la pièce des morceaux d'arbres. Autre chose, au repas de devant, enlevez leurs armes, cliquez sur leurs mains d'attaques et choisissez le dernier choix, ceci plusieurs fois et très rapidement, ce truc ne fera aucun mal aux arbres mais cela vous permettra de gagner les premiers levels de guerrier, magicien, prêtre et ninja à une vitesse assez effrayante. Quand à l'eau pas de panique il y en a en face de l'escalier du 4ème niveau, qui n'est pas très loin.
(ROLET Romuald)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

ROLLING RUNNY

Appuyer sur 'C' pour avoir tout à l'infini et pour pouvoir Ronny partout sur l'écran. Réappuyez sur 'C' pour revenir en mode normal. (Ce cheat est très pratique, si vous ne voulez pas à chaque fois refaire les premiers niveaux, quand l'option continue est 'NOT AVAILABLE').
(VERBEUREN Dirk)

STRIDER II

Durant le jeu tapez 'SWIFT' ou appuyez sur 'SHIFT' (on ne se souvient plus!), ensuite appuyez sur 'E' (humain) ou 'N' (robot) pour regagner de l'énergie.
(HERY Gwenaël)

SHUFFLEPUCK CAFE

Lorsque vous vous sentez en danger au cours d'un échange, apppuyez sur la barre d'espace puis cliquez sur l'écran avec la souris. Le pallet se repositionnera au point de service.
(OLIVIER Thierry)

RAILROAD TYCOON

Pour se retrouver avec 9.99.999$, commencez une partie, sauvegardez-là, puis à l'aide d'un éditeur de secteur, ouvrez le fichier 'RRO.SVE', allez à l'offset 3748, où vous trouverez la somme dont vous disposiez, et remplacez par 27ØF.
(TETU Olivier)

TAKE TWO

Un truc bref mais apparemment efficace: le code pour accéder à tous les niveaux de ce jeu est : 'DDDDDD'.
(Geoffroy STREIT)

PLAYER MANAGER

Pour avoir de l'argent à l'infini, éditez votre fichier de sauvegarde (votre partie!) à l'aide d'un éditeur de secteurs. Suivez les lignes jusqu'à ce que vous trouviez une série de FFFF. Mettez simplement à la fin de cette série 65.
(RED POWER)

KICK OFF II

Pour faire un lob du milieu du terrain, il faut faire la même manœuvre que pour un lob simple mais en appuyant dur le bouton de la manette.

GHOST'N GOBLINS

Dans le tableau des High-Scores tapez ')!('. Ne tapez pas les apostrophes! Lorsque vous mourez et vous serez invulnérable.
(GIL Max)

CAMION II

Pour choisir son tableau de départ, faites un score et tapez à la place de votre nom 'BIDAS TICKET RESTO'. Il ne vous reste plus qu'à utiliser les touches de fonctions pour changer de tableau!
(Roger ORLEANS)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

THUNDERBURNER

Voici des codes d'accés aux différents niveaux:
1 - ABCD
2 - XD76
3 - CL95
4 - CC42
5 - PR27
6 - ED94
7 - AS38
8 - JH49
9 - VS75
1Ø - 2N52
11 - VK39
12 - 6T84
(LECLERCQ Stéphane)

MERCHANT COLONY

Pour avoir énormément d'argent éditez une sauvegarde à partir d'un éditeur de secteurs, et écrivez à l'adresse 1 (attention le premier octet du fichier est à l'adresse Ø et non pas 1) et écrivez y 'FF FF FF'.
(TETU Olivier)

POWERMONGER

Quelques petites astuces:
Au début du jeu, il y a toujours un peu à manger dans la tour de départ.
Si un village a plus d'hommes que vous, vous pouvez les prendre un par un quand ils sortent du village.
Si vous voyez un soldat ennemi se rapprocher de votre armée. Il faut le tuer car une fois sur deux c'est un capitaine ennemi qui veut vous espionner.
Après un combat, attardez-vous un peu, près des cadavres. Peu à peu, vous verrez apparaître sur les dépouilles des armes, des bateaux,...
(SCHMITT Nicolas)

ULTIMA V

Voici comment posséder tous les objets spéciaux (y compris les shards). Editez à l'aide d'un éditeur de secteurs le fichier 'SAVED.GAM' qui se trouve dans le dossier 'PLAYDISK' de la disquette 'PLAYER/ UNDERGROUND'. Puis allez à l'offset Ø3Ø6 et remplacez chaque octet par 'FF' jusqu'à l'adresse Ø323.
(TETU Olivier)

NORTH AND SOUTH

Lors du choix des options pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut ne pas prendre l'Indien car si vous allez dans son territoire (Iowa, Oklahoma, Kansas) avec plus de deux canons ou si vous restez trop longtemps sur son territoire, il vous tue. De plus, le mexicain fait la même chose si vous êtes sur le sien (Texas). Il ne faut pas prendre le nuage car s'il reste trop longtemps sur vos territoires, ceux-ci deviennent des territoires ennemis. Si vous prenez le débarquement, il vous faut être en Caroline du Nord en avril, août et novembre et alors, vous aurez des réserves d'hommes, de chevaux et de canons. Les années les plus faciles sont dans l'ordre 1963, 1964, 1961, 1962.
(LORET Mathieu)

RBI BASEBALL 2

Lorsque vous lancez la balle et que le batteur adverse est à droite, mettez-vous complètement à gauche et tirez en maintenant le joystick vers la gauche. S'il est à droite appuyez tout simplement et maintenant appuyez. Voilà bravo!
(GOEMAERE Grégory)

BATTLE ISLE

Voici tous les codes permettant de jouer contre un être humain dans battle isle (autrement dit avec un deuxième joueur à moins que vous ayez l'habitude de jouer à ce jeu avec un copain extra-terrestre) :
FIRST, GMOST (ou GHOST car ce cher laurent à une écriture de cochon), GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, PHOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.
Les codes des deux missions secrètes sont : EUROP et STORM.
Pour finir, voici les premiers codes permettant de jouer contre l'ordinateur: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH.
(Laurent BOUSQUET)

TERMINATOR II

Pendant le jeu, faites une pause et tapez au clavier 'DEATH' ou 'DEQTH' selon les claviers. Tous les ennemis disparaîtront de l'écran en appuyant sur la touche ALT.
(Gwenaël HERY)

JAMES POND

Au niveau 1 de ce jeu, allez tout à fait sur la gauche. A un centimètre du bord de l'écran se trouve une bosse. En vous plaçant dessus, vous accéderez à la mission 6.
(Maxime LEROUX)

STRIDER II

Au niveau 3, lorsque vous êtes transformé en robot, laissez-vous tomber de haut. Vous vous changerez alors en homme mais vous garderez votre laser.
(Gwenaël HERY)

PANZA KICK BOXING

Il est possible de contempler une superbe image digitalisée en faisant les fonctions suivant les conseils::
Dans la page de sélection, faites Atari contre Atari, puis choisissez dans la case "autres boxeurs" à gauche le champion du monde, André Panza, puis sélectionné de l'autre côté (à droite) le boxeur, Marvel Kick, puis faite le combat. A la fin du combat, Panza aura gagné et vous pourrez dévorer l'image du regard.
(BEKADA Abdel)

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Pour marquer un but facilement dans ce jeu, il vous faut, une fois entré dans la surface de réparation adverse, aller tout à droite, contourner le gardien et entrer dans les buts balle au pied.
(Gwenaël HERY)

TEAM SUZUKI

Quand vous vous trouverez au menu des options, tapez au clavier 'RACE' ou 'RQCE' selon les claviers en laissant la touche SHIFT enfoncée. Vous serez ainsi premier de chaque course en appuyant sur la touche ESC durant celle-ci.
(Gwenaël HERY)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

LIFE AND DEATH

Tout d'abord, vous devez observer le ventre du patient. S'il n'a rien, vous le mettez en observation car il a des gaz. Mais quand vous voyez qu'il a mal seulement au côté gauche, ce sera une appendicite. Mettez-le en salle d'opération. Quand vous êtes en salle d'opération, vous l'anesthésiez puis vous le désinfectez avec la petite boîte du premier tiroir. N'oubliez pas de vous laver les mains et de mettre des gants. Quand vous êtes fin prêt, prenez le scalpel, faites une incision en diagonale. S'il y a une ou des hémorragies, prenez le cautériseur (engin électrique) et placez-le dessus. Cela fait, prenez le répulseur et vous réussirez à ouvrir si la diagonale est droite. Attention, quand vous en serez aux couches de muscles, coupez dans le sens des rayures! Après les muscles, vous aurez une toile blanche, transparente à découper aux ciseaux et ensuite vous serez aux intestins. Si le malade a le coeur qui lâche, il faut lui mettre de l'astroline.

(Damien DURAND-DUBIEF).

MANCHERSTER UNITED

Un de vos joueurs est suspendu pour deux matches à cause d'un carton rouge, faites 2 matchs amicaux et la suspension sera passée.

(GRAURSAUD Fabrice)

HUNTER

D'abord, allez chercher tous les objets qui se trouvent dans les deux maisons sur l'île de départ. Prenez votre bateau et allez chercher des armes chez Ally stores au X192-Y71. Ensuite, allez chercher l'uniforme ennemi qui se trouve au X222-Y192. Allez chercher la clef au X163-Y169, elle se trouve derrière le moulin. Allez chercher le passe au X9Ø-Y153 (veillez à avoir votre uniforme ennemi sur le dos!). Vous n'avez plus qu'à vous rendre à la prison au X135-Y238. Détruisez-la et entrez dans le bunker. Tuez le général et prenez sa tête. Retour au quartier général. Pour la mission et l'action, vous n'aurez qu'à suivre les instructions données au cours du jeu.

(Christophe Novalet).

KICK OFF II

Pour marquer de très beaux buts, il faut choisir le terrain en matière synthétique, dans le "option". Puis pendant le ballon à mi-distance entre la surface de réparation et le milieu du terrain en se décalant un peu vers la droite ou vers la gauche, et avec un effet dans le sens inverse. Si le ballon rebondit dans l'alignemment du point, de penalty, il trompera le gardien ou surprendra. Vous n'aurez plus qu'a conclure.

WONDERBOY IN MONSTERLAND

Lorsque vous êtes dans la caverne du round 2, à un certain moment, Wonderboy dit : "Oh!". Frappez au mur. Une porte secrète s'ouvrira. L'homme vous remettra une lettre.

Coasta Town of Baraboro:
Lorsque vous êtes à cette étape, allez sur la plate-forme où il y a un magasin qui vend des boucliers et frappez à la fenêtre à droite. Une porte secrète s'ouvrira. La personne prendra votre parchemin et vous donnera une flûte.

Round 7:
Quand vous êtes au Souterrain Island, allez tout à fait à droite sur une île. Montez sur la grande bute avant le château. Wonderboy jouera de la flûte. Ensuite, entrez dans le château qui est à droite. Après avoir traversé un long couloir, vous êtes dans une grande salle avec une brique qui monte et qui descend. Allez dessus et frappez à la hauteur de la fenêtre murée. Une porte secrète s'ouvrira. La personne vous donnera une étoile.

Round 8:
Dans la grotte, frappez au moment où vous êtes sur la 2ème plate-forme. Une porte secrète s'ouvrira. Tuez le monstre et ramassez l'épée.

Round 1Ø:
Allez à droite et marchez sur l'eau. A un moment, vous tomberez dedans. Dans l'eau, allez à gauche où il y a le magasin et frappez à gauche de ce magasin. Une porte secrète s'ouvrira. La personne vous donnera un emblème.

Après avoir passé les 2 grottes, quand vous êtes le long d'un château, frappez à la dernière porte. La personne va vous donner le rubis.

Un truc pratique:
Lorsque Wonderboy dit: "Oh!", frappez, là souvent se cache une porte secrète.

(BAL Sébastien)

TANGRAM

Voici quelques codes:

1	-	
2	-	71863
3	-	Ø5244
4	-	93554
5	-	65874
6	-	1ØØ24
7	-	97951
8	-	42441
9	-	1Ø567
1Ø	-	93863
11	-	52476
12	-	19614
13	-	Ø5932
14	-	1Ø37Ø
15	-	42619
16	-	56979
17	-	87672
18	-	76982
19	-	3Ø639
2Ø	-	95157
21	-	16789
22	-	57832
23	-	72553
24	-	28154
25	-	55Ø93
26	-	ØØ14
27	-	3228Ø
28	-	33648
29	-	478Ø9
3Ø	-	38339
31	-	
32	-	Ø5744
33	-	28Ø95
34	-	551Ø1
35	-	62Ø15
36	-	31457
37	-	56325
38	-	26544
39	-	73473
4Ø	-	57445
41	-	67965
42	-	41Ø49
43	-	Ø2217
44	-	41775
45	-	42934
46	-	3Ø333
47	-	55642
48	-	98278
49	-	46761
5Ø	-	1623Ø

(suite sur la page suivante!)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

Suite des codes de TANGRAM:

N°	Code	N°	Code	N°	Code
51	86411	1ØØ	23ØØØ	15Ø	84674
52	29484	1Ø1	43243	151	291Ø7
53	68511	1Ø2	14618	152	Ø4167
54	69945	1Ø3	82187	153	8284Ø
55	83782	1Ø4	73661	154	3Ø819
56	Ø9492	1Ø5	55232	155	11Ø61
57	89ØØ5	1Ø6	4Ø883	156	79668
58	29417	1Ø7	3Ø239	157	88627
59	52181	1Ø8	65131	158	43378
6Ø	Ø76Ø6	1Ø9	Ø1237	159	58437
61	99592	11Ø	65374	16Ø	47662
62	11415	111	77537	161	87983
63	1Ø117	112	95959	162	6Ø273
64	59495	113	5Ø581	163	1145Ø
65	16199	114	3543Ø	164	77533
66	849Ø4	115	9291Ø	165	65226
67	23629	116	3Ø482	166	54632
68	Ø92Ø2	117	82768	167	64898
69	13981	118	Ø4157	168	Ø66Ø2
7Ø	91538	119	Ø9995	169	341Ø5
71	45314	12Ø	67888	17Ø	Ø6672
72	24654	121	16623	171	1847Ø
73	Ø7611	122	75Ø51	172	9Ø97Ø
74	25719	123	9627Ø	173	86723
75	65434	124	186Ø4	174	37982
76	85472	125	36285	175	78666
77	43773	126	57414	176	73956
78	24758	127	5ØØ25	177	8ØØØ1
79	58598	128	Ø1766	178	78814
8Ø	235Ø1	129	34133	179	96482
81	17782	13Ø	29572	18Ø	7541Ø
82	46164	131	473Ø3	181	86Ø3Ø
83	9Ø395	132	71488	182	8Ø285
84	86321	133	77186	183	38197
85	3183Ø	134	3Ø26Ø	184	ØØ258
86	4Ø479	135	28589	185	13168
87	69571	136	75658	186	34497
88	79947	137	2Ø363	187	86341
89	66342	138	58Ø74	188	69228
9Ø	67938	139	293Ø6	189	94849
91	82812	14Ø	25549	19Ø	97282
92	159Ø9	141	83951	191	66747
93	31729	142	4752Ø	192	13Ø1Ø
94	95968	143	61967	193	1Ø741
95	52Ø12	144	35846	194	855Ø3
96	11264	145	34154	195	875Ø1
97	47219	146	Ø2678	196	36849
98	48182	147	39752	197	74663
99	17279	148	98297	198	27744
		149	73Ø28	199	37Ø37
				2ØØ	183Ø7

(Benoît TISSERAND)



JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK AMIGA

RICK DANGEROUS II

(Compil les Battants 2)

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 78 AE (block 435, offset Ø22) et remplacez les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 78 AE. Pour avoir des lasers infinis, cherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 78 92 (block 436, offset 11Ø) et remplacez par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 78 92. Pour avoir les bombes infinies, cherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 78 AØ (block 434, offset 134) et remplacez par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 78 AØ.
(Arioch)

RICK DANGEROUS

(Compil les Battants 2)

Pour avoir des balles infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø4 49 6E (block 972, offset ØB4) et remplacez les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø4 49 6E. Pour avoir des bombes infinies, recherchez Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø4 49 7Ø (block 972, offset 188) et remplacez les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø4 49 7Ø. Dans cette compil, le jeu Rick Dangerous est déjà en vies infinies. Pour choisir son niveau de départ, recherchez 42 79 ØØ Ø4 3Ø 18 4A 79 ØØ Ø4 (block 928, offset 13E) et remplacez les par 33 FC ØØ ØX ØØ Ø4 3Ø 18 4E 75 sachant que X représente le numéro du niveau (de Ø à 3). Pour selectionner le niveau caché, recherchez 4A 79 ØØ Ø4 3Ø 1C 67 .8 4A 79 (block 928) et remplacez les par 33 FC ØØ Ø3 ØØ Ø4 3Ø 1A 6Ø Ø8.
(Arioch)

OUT RUN EUROPA

Pour avoir des "continue" infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 ØØ Ø1 Ø7 74 (block 23, offset 1BC) et remplacez les par 6Ø Ø4 ØØ Ø1 ØA 4E. Pour avoir des turbos infinis, cherchez 53 79 ØØ Ø1 ØA 4E (block 74, offset 1A6) et remplacez-les par 6Ø Ø4 ØØ Ø1 ØA 4E. Pour avoir des missiles infinis, recherchez 53 4Ø 33 CØ ØØ Ø1 ØA 5Ø (block 74, offset 1C8) et remplacez les par 4E 71 33 CØ ØØ Ø1 ØA 5Ø. Pour choisir son niveau (bien qu'il y en ait 7, on ne peut choisir que parmi les 3 premiers), cherchez 33 FC ØØ Ø1 ØØ Ø1 ØA 52 (block 151, offset Ø96) et remplacez les par 33 FC ØØ ØX (X ENTRE 1 ET 3) ØØ Ø1 ØA 52. Pour avoir le temps infini, recherchez Ø2 3C ØØ ØF 81 Ø1 13 CØ ØØ Ø1 ØA 5A (block 152, offset 1D4) et remplacez les par 4E 71 4E 71 4E 71 13 CØ ØØ Ø1 ØA 5A. Pour avoir les turbo maximum dès le départ, cherchez 33 FC ØØ Ø5 ØØ Ø1 ØA 4E (block 151, offset Ø7A) et remplacez les par 33 FC ØØ Ø9 ØØ Ø1 ØA 4E. Et enfin, pour avoir les missiles maximum dès le départ, cherchez 33 FC ØØ Ø5 ØØ Ø1 ØA 5Ø (block 151, offset Ø82) et remplacez les par 33 FC ØØ Ø9 ØØ Ø1 ØA 5Ø.
(Arioch)

BATTLE STORM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 6C 9A 34 (block 163, offset ØBC) et remplacez les par 4E 71 4E 71.
(Arioch)

LICENCE TO KILL

(Compil les Battants 2)

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 ØØ ØØ Ø4 FC et remplacez les par 4A 79 ØØ ØØ ØA FC. Cette recherche est à effectuer 5 fois (block 64, offset 17E puis block 65, offset ØE2 puis block 66, offset Ø78 puis block 67, offset Ø4E et enfin block 68, offset Ø1A). Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez ØC 79 ØØ Ø5 ØØ ØØ Ø4 E8 65 ØØ (block 9Ø, offset ØEE) et remplacez les par 33 FC ØØ ØØ ØØ ØØ Ø4 E8 6Ø ØØ. Pour avoir des chargeurs infinis, recherchez 53 79 ØØ ØØ Ø4 D6 (block 88, offset ØAA) et remplacez les par 6Ø Ø4 ØØ ØØ Ø4 D6. Pour avoir des cartouches infinies, cherchez 53 79 ØØ ØØ Ø4 D4 (block 88, offset Ø74) et remplacez les par 6Ø Ø4 ØØ ØØ Ø4 D4. Pour avoir de l'énergie infinie pour la partie 4, recherchez ØC 79 ØØ Ø5 ØØ ØØ Ø4 E8 65 ØØ (block 91, offset Ø5A) et remplacez les par 33 FC ØØ ØØ ØØ ØØ Ø4 E8 6Ø ØØ puis recherchez 5A 79 ØØ ØØ Ø4 E8 et remplacez les par 52 79 ØØ ØØ Ø4 E8 (cette dernière recherche est à effectuer 2 fois respectivement block 1Ø4, offset Ø8Ø et block 1Ø5, offset Ø82. Pour avoir de l'énergie dans la partie 1, recherchez ØC 79 ØØ Ø9 Ø3 4Ø 65 ØØ (block 71) et remplacez les par 33 FC ØØ ØØ Ø3 4Ø 6Ø ØØ. Pour avoir des bonus infinis, recherchez 53 B9 ØØ ØØ Ø2 ØØ (block 89, offset Ø96) et remplacez les par 4A B9 ØØ ØØ Ø2 ØØ. Pour avoir du temps infini à la partie 3, cherchez 53 79 ØØ ØØ Ø4 CE (block 84, offset 1AC) et remplacez les par 4A 79 ØØ ØØ Ø4 CE. Pour avoir du temps infini à la partie 5, recherchez 53 79 ØØ ØØ Ø7 5C (block 85, offset 12E) et remplacez les par 4A 79 ØØ ØØ Ø7 5C.
(Arioch)

MARBLE MADNESS

Pour avoir plus de temps (2ØØ), aller à l'adresse mémoire CØEEFF (1er joueur) et CØEFF3 (2ème joueur) et remplacer le 3C par C8.
(Jean-Marc).

JEUX... CRACK AMIGA

NEBULUS II

A taper pendant la page de présentation.
Code d'accès pour le niveau 2: ICEHOUSE
Niveau 4: LOVEANDLOVE
Niveau 6: GREENTREES
(Arioch)

THE BALL GAME

Pour avoir les transfères illimités, prenez un éditeur de secteur et au block $96 à l'offset $1dd mettez ff à la place de 13

BLADE WARRIOR

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $14Ø à l'offset $a2 mettez 4a à la place de 53

CABAL
(compil LES JUSTICIERS N°2)

Pour avoir un super trainer, prenez un éditeur de secteur et au block $668 à l'offset $56 mettez 4e 71 4e 71 à la place de 53 28 ØØ Øe

CENTURION
(DISK I)

Pour avoir une super armée, prenez un éditeur de secteur et au block $17Ø à l'offset $138 mettez 27 Øf 27 Øf 27 Øf Ø3 e8 Ø3 e8 Ø3 e8 à la place de 1Ø 68 1Ø 68 17 7Ø ØØ ØØ Ø1 2c Ø2 58 et recalculez le checksum du block

CLOUD KINGDOMS
(compil GHB)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $96 à l'offset $a6 mettez 6Ø Ø4 à la place de 13 c2

DISCOVERY

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $15a à l'offset $aa mettez ff à la place de 13

HAGAR DUNOR

Le viking trainer (DISK I) Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $5 à l'offset $111 mettez ff à la place de Ø4

HUNTER

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $c7 à l'offset $bØ mettez 3Ø 3c ØØ 2Ø à la place de dØ 6d Ø2 2a

THE LIGHT CORRIDOR
(compil NRJ Vol 2)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $43 à l'offset $142 mettez 4a à la place de 53

OPERATION THUNDERBOLT
(compil LES JUSTICIERS N°2)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $35 à l'offset $72 mettez 6Ø Øe à la place de 66 Øe et encore à l'offset $2a8 mettez 6Ø Øe à la place de 66 Øe

OUTZONE

Avec une cartouche (par exemple 'X-power' comme moi!!) chercher les octets pendant le jeu Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 36 4c et mettez Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 36 4c

PERMIS DE TUER
(La collection JAMES BOND 007)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $25a à l'offset $26 mettez 4a à la place de 59

PP HAMMER

Toujours avec une cartouche pendant le jeu mettez en $6eb6 (=adresse mémoire) les octets Ø4 6d ØØ ØØ ØØ 96

PREHISTORIK

Pour avoir l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et au block $546 à l'offset $14c mettez 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 33 cØ ØØ Ø1 81 28

MAGIC SERPENT

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $96 à l'offset $1b mettez 4a à la place de 59

SHADOW WARRIORS
(compil LES JUSTICIERS N°3)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $22 à l'offset $66 mettez 4a à la place de 53 et au block $22 à l'offset $eØ mettez 4a à la place de 53

SHINOBI

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $2a à l'offset $98 mettez 4a à la place de 53

SKULL & CROSSBONES

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $34 à l'offset $1d2 mettez 4a 28 à la place de 11 4Ø et recalculez le checksum du block

THE SPY WHO LOVED ME
(La collection JAMES BOND 007)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $155 à l'offset $2e mettez 4a à la place de 53

VIVRE OU LAISSER MOURIR
(La collection JAMES BOND 007)

Pour avoir le fuel illimité, prenez un éditeur de secteur et au block $21Ø à l'offset $1d2 mettez 4a à la place de 53

WARZONE

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $2c à l'offset $2Ø mettez ff à la place de Ø3

ROBOCOP 2

Pour avoir le cheat NRJ, pendant le jeu taper 'BAMBOOZULEM' puis sur la touche HELP

BACK TO THE FUTURE III

Quelques codes pour ce jeu:
niveau 1: ROTTEN CHEAT
niveau 2: COUSY CHEAT
niveau 3: COW DOWN CHEAT
(Frederik HELLER)

NIGHT SHIFT

Pour accéder au cheat mode, il vous faut faire un score pour pouvoir obtenir une place dans la liste des 'High-Scores' et mettez ce nom dans celle-ci : 'MPICKLE'. Si cela ne fonctionne pas essayez: ',PICKLE'.
(Frederik HELLER)

THE SPY WHO LOVED ME

Pour les fanas de James, voici un petit cheat mode pour ce jeu: il faut taper au clavier le mot 'MISS MONEYPENNY' (avec l'espace) ou pour les claviers QWERTY: ',ISS ,ONEYPENNY'.
(Frederik HELLER)

ATOMINO

Voici les codes des différents niveaux (de 1Ø en 1Ø c'est à dire de 1Ø à 1ØØ) de ce jeu: IDYLL, TAURUS, NEPTUNE, PHOTON, PLANKTON, INFERNAL, FOSSIL, POISON, SOUP, SULPHATE.
(Didier JANER)

JEUX... CRACK AMIGA

SARAKON

Voici les codes:

CODES	LEVELS
HANUKKAH	5
JOENK	1Ø
GENCON	15
LUNKWILL	2Ø
OPAL	25
TROLL	3Ø
VRANX	35

NAVY SEALS

Pour être en cheat mode tapez 'WOZZIE' puis RETURN puis sur la touche 'W'

F 15 STRIKE EAGLE II

Avec une cartouche chercher 53 79 ØØ Ø1 f3 aa et mettre 6Ø Ø4 pour avoir les chaffs illimités

SHADOW DANCER

Pour être en cheat mode faire pause puis taper au clavier 'GIVE ME INFINITES'

FRENETIC

Toujours et encore avec une cartouche (style X-power) mettre en $6724 les octets 4e 71 4e 71 4e 71 4e 71 pour avoir les vies infinies

NAVY SEALS

Mettre 'PSBOYS' dans les high Scores pour être un cheat mode

ARMALYTE

Avec une cartouche pendant le jeu mettre en $7Ø6 les octets 4a 38 44 55 a la place de 53 38 44 55

HAGAR DUNOR

Le viking Pour un super méga trainer mettre avec une cartouche pendant le jeu en $EØ6E les octets FF FF FF FF FF FF FF

AFTER THE WAR (GAME 1)

Pour avoir l'énergie illimitée avec une cartouche mettre 4e 71 à l'adresse $9DØØ pendant le jeu

AFTER THE GAME (GAME 2)

Pour avoir l'énergie illimitée avec une cartouche style "X-POWER" (Super cartouche!!) mettre 6Ø en $B198 pendant le jeu

ELF

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $4f7, offset $8E l'octet 4a à la place de 53 et pour avoir l'énergie illimitée mettre au block $4f6, offset $1eØ les octets 4e 75 à la place de 7Ø ØØ

BARBARIAN II COMPIL

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $5AF, offset $16c les octets 4e 71 33 cØ à la place de 53 8Ø 33 cØ et recalculer le checksum du block

GHOULS'N GHOSTS
(Compil LES COLLECTORS)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $23FE, offset $178 les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ Ø2 5f 2Ø et recalculer le checksum du block

FIRE & FORGET II
(compil DELTA FORCE)

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche en $346c4 mettre 4a à la place de 53

FIRE & FORGET II
(compil TITUS ACTION)

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche en $346dØ mettre 4e 71 à la place de 6d 6Ø

CONTINENTAL CIRCUS
(COMPIL)

Pour avoir les crédits illimités mettre au block $3f, offset $1ea l'octet 4a à la place de 53

ARMALYTE

Avec toujours et encore une cartouche (c'est de la faute aux protection désole!!) mettre en $7Ø6 l'octet 4a à la place de 53 pour avoir les vies illimitées

RICK DANGEROUS II
(Compil Les COSTOS)

Pour avoir un super trainer mettre aux blocs :
$1b2, offset $137 l'octet ØØ a la place de Ø1
$1b3, offset $Ø25 l'octet ØØ a la place de Ø1
$1b4, offset $113 l'octet ØØ a la place de Ø1

P47
(compil Maîtres du Ciel & des Mers)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $Ø, offset $3ØØ les octets 13 fc ØØ 4a ØØ Ø3 24 bØ 4e f9 ØØ Ø2 ØØ ØØ à la place de Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø

SATAN PARTIE 1
(Compil Les Battants II)

Pour avoir les vies illimitées les octets 11 fc Ø 4a 67 5c 4e 75 à la place de 41 f9 Ø4 42 84 6 f

SATAN PARTIE 2
(Compil Les Battants II)

Pour avoir les vies illimitées les octets 31 fc 4e 75 2d fc 4e 75 à la place de 41 f9 Ø 4 4 28 46 f

LICENCE TO KILL
(Compil Les Battants II)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $25a, offset $b8 l'octet 4a à la place de 53

RICK DANGEROUS
(Compil LES BATTANTS II)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $4Ø1, offset $11Ø l'octet 4a à la place de 53

GODS

Avec une cartouche chercher les octets pendant de jeu 53 78 Ø2 24 6a ØØ fe remplacer par 4a 78 Ø2 24 6a ØØ fe pour avoir les vies illimitées

HEROQUEST

Pour avoir un max de fric mettre au block $36e, offset $64 les octets 4e 71 4e 71 à la place de 92 46 6b 16 et block $36e, offset $bc les octets 4e 71 4e 71 à la place de 92 46 6b be

GREMLINS II
(Compil FUN RADIO)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $3b5, offset $198 les octets 4e 71 à la place de 59 Ø1

BACK TO THE FUTURE II
(Compil FUN RADIO)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $11Ø, offset $5e l'octet aØ à la place de b9 et block $11Ø offset $93 mettre 6Ø ØØ Ø8 6c 4e 71 4e 71 à la place de 4e f9 ØØ Ø1 3Ø ØØ 4e 9Ø puis block 11Ø offset 1ØØ mettre 43 fc ØØ 4a ØØ Ø1 92 ae 4e f9 ØØ Ø1 3Ø ØØ à la place de ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff ff



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0 - Workbench 2.4
2.990 F
+ Adaptateur ROM + ROM 1.3
3.490 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Péritel + Pack	2.490 F
+ Péritel + Extension + Pack	2.690 F
+ Moniteur Couleur + Pack	4.290 F
+ Moniteur Couleur + Extension + Pack	4.490 F

PROMO AMIGA
Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension + Lecteur 3"1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3"1/2 + Pack Micro Sweet : 4.990 F

AMIGA 2000

+ Joystick + Pack	4.990 F
+ Moniteur Couleur + Joystick + Pack	6.690 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.490 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	6.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.890 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.150 F

AMIGA 3000 : **SUPER PROMO** : nous consulter

Pack Micro Sweet : Sac + Tee-Shirt + Casquette + 1 Pin's

Extension mémoire Amiga 500 1.5 Mo **950 F !!**

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

IMPRIMANTES

PANASONIC

9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F

COMMODORE

MPS 1270 Jet d'encre :	1.790 F

STAR

STAR LC 200 Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre :	2.590 F



AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.900 F	DX 33 Mhz	10.990 F
SX 20 Mhz	8.300 F	486 DX 25 Mhz	16.900 F
DX 25 Mhz	9.990 F	486 DX 33 Mhz	17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

Commodore CDTV + 5 CD **6.590 F**

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.290 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Adaptateur Rom Kickstart	200 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Joystick PC	159 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	150 F

Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo
710 F

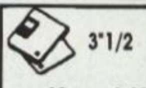
MICRO-CONSOLES-JEUX

MICRO SWEET vous souhaite d'excellentes fêtes !

CONSOLES

NEO-GEO : 2.690 F
avec 1 jeux : 3.190 F
SEGA MEGADRIVE FR : 1.050 F
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES



3"1/2

par 10	3.20 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

5"1/4

par 10	2.60 F
par 100	2.50 F
par 300	2.30 F

NOUVEAU ! Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET Log + Cable GRATUIT pour tout achat d'un AMIGA ou PC

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi au samedi
10 h. à 19 h.30

NOCTURNE jusqu'à 22 h. les :
14-20-21-22-23-24-28 Décembre

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 31/12/91		TOTAL TTC	

Tél.: ....

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre rembours† ☐Carte Banc.

N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

JEUX... CRACK AMIGA

F-15 STRIKE EAGLE II

Avec une cartouche, voici la liste des trainers possibles (remplacer 53 par 4a)
CHAFF :
53 79 ØØ ØØ 42 8a
FUEL :
53 79 ØØ ØØ 41 d6
FLARE :
53 79 ØØ ØØ 42 88
MAVERICK :
53 79 ØØ ØØ 42 Ø8
MISSIL.COURTE :
53 79 ØØ ØØ 42 Ø6
MISSIL.LONG D :
53 79 ØØ ØØ 42 Ø4

R-TYPE II

Avec une cartouche chercher 53 6e ØØ 88 6b ØØ ØØ 8e et 53 6e ØØ 8a 6b ØØ ØØ 82 et 53 6e ØØ fc 1Ø Ø4 72 Øf et pour chaque série remplacer 53 par ...4a bien sûr!!

DARKMAN

Pour les vies illimitées avec une cartouche (comme la mienne "X-POWER Professional 5ØØ") chercher 53 79 ØØ ØØ dc b6 61 ØØ et remplacer 53 par 4a

SWITCHBLADE II

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 39 ØØ ØØ 26 1f 13 fc et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71 13 fc

ALPHA WAVES

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 9c b9 ØØ c1 65 cØ 6a 12 par 4a 71 4a 71 4a 71 6a 12 et recalculer le checksum

PREHISTORIK TALE

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 53 68 ØØ 3Ø 33 fc ØØ 11 et 53 68 ØØ 3Ø 33 fc ØØ 12 remplacer 53 par 4a

ZARATHRUSTA

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 Ø6 ce 6b ØØ e7 9c remplacer 53 par 4a

WILD STREET

Pour les munitions illimitées avec une cartouche mettre 4e 71 4e 71 en $39f2

ZONE WARRIOR

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 ØØ ØØ 59 1a et remplacer par 4a 79 ØØ ØØ 59 1a

THUNDER JAWS

Pour un max de vies avec une cartouche mettre $ff en $1d5Ø

LOTUS TURBO CHALLENGE II

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:
niveau 2: TWILIGHT
niveau 3: PEA SOUP
niveau 4: THE KIDS
niveau 5: PEACHES
niveau 6: LIVERPOOL
niveau 7: BAGLEY
niveau 8: E BOW
(Pierre DEMANGE)

AMNIOS

Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu:
niveau 1: FRDSNSmnGR
niveau 2: PLFRmnLQSn
niveau 3: LSnBRGnSLQ
niveau 4: LKmCTKSCDF
niveau 5: STBnLmRCHL
niveau 6: RCHLmCLRMS
niveau 7: THBSTSTFTT

Petits conseils: quand votre vaisseau commence à être endommagé, allez vous positionnez sur le vaisseau-père (représenté par des points orange clair sur le bioscanner) et restez-y le temps de renouveler votre énergie. En ce qui concerne les ADN ou armes, représentées par un point vert foncé sur le bioscanner, prenez d'abord les bleu (3 ou 4 fois) pour augmenter votre tir.
(Laurent BOURIAT)

FRENETIC

Un petit truc sympa pour avancer un peu plus loin dans le jeu: quand votre compteur de vies affichera Ø, appuyer sur le bouton de tir de votre deuxième joystick pour continuer la partie. Si vous n'avez pas deux joystick alors faites une pause et changez votre joystick de port puis enlevez la pause et appuyez sur le bouton de tir.
(Iréne LEROUGE)

GODS

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:
niveau 1: XNX
niveau 2: MAU
niveau 3: LHA
(Cyrille LAMY)

SHADOW DANCER

Avec la cartouche AMIGA ACTION REPLAY 2, ou également avec un éditeur de secteur

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53 39 ØØ Ø1 EE 59 et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 59. Pour avoir les vies infinies, recherchez 53 39 ØØ Ø1 EE 44 et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 44. Pour avoir la magie infinie, recherchez 53 39 ØØ Ø1 EE 43 et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 43. Pour avoir le temps infini, recherchez 53 39 ØØ Ø1 EE 6Ø et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 6Ø.
(Jean-Marc TALENTON)

XENON II

Bidouille à faire avec une cartouche (genre Ultimate Ripper). Pour avoir 255 crédits, chercher ØØ 1Ø ØØ Ø3 ØØ, remplacer par ØØ 1Ø ØØ FF ØØ. Pour avoir 255 vies, chercher Ø3 ØØ Ø1 2C, remplacer par FF ØØ Ø1 2C. Pour avoir un prêt de 999999 au magasin, chercher ØØ Ø4 4C ØØ Ø2, remplacer par 98 96 76 ØØ Ø2. Après avoir tout pris en arrivant au magasin, calculez l'argent que vous avez en Hexa suivi de ØØ Ø2. Pour que le 2ème joueur et les bidouilles marchent, geler le jeu dès que le 2ème joueur commence et refaire la même chose que pour le premier joueur.
(TALENTON JM).

SLY SPY

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 ØØ Ø1 1F, remplacer par 4E 71 ØØ Ø1 1F. Pour les munitions infinies, chercher Ø1 19 3A 67 ØØ, remplacer par ØØ ØØ ØØ 67 ØØ. Pour avoir plus de temps, chercher ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 29 (ou 4xØØ minute seconde), remplacer par ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF. Pour ne prendre qu'une étoile, pour avoir le pistolet qui tire les grosses boules, chercher ØØ ØØ Ø2 5F 6Ø, remplacer par Ø4 ØØ Ø2 5F 6Ø (si vous avez utilisé le pistolet, perdu une vie ou passé un niveau, il faut remettre la bidouille pour le pistolet, il est donc conseillé de noter l'adresse!).
(Jean-Marc).

TWINWORLD

Cette bidouille est à effectuer avec la cartouche Amiga Action Replay II. Pour avoir les munitions infinies, chercher F6 B6 4E 75 1Ø (boules rouges), F6 B7 4E 75 41 (boules vertes) et F6 B8 4E 75 1Ø (boules bleues) et remplacer les deux premiers octets de la chaîne par ØØ ØØ. Pour avoir l'énergie infinie, chercher E3 36 4A 79 ØØ et remplacer par ØØ ØØ 4A 79 ØØ.
(Talenton).

JEUX... CRACK AMIGA

P.P. HAMMER (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  PPHAMMER trainer
DATA 3Ø67Ø4,"PPHAMMER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,4aeØØ,Ød,Ø1,ØØ,Ø1,*
```

MAGIC SERPENT (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  MAGIC SERPENT trainer
DATA 76986,"Magic serpent",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,12cØØ,1b,Ø1,4a,53,*
```

SHADOW WARRIORS (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  SHADOW WARRIORS (compil LES JUSTICIERS N°3)
DATA 3546Ø,"SHADOW WARRIORS",1,"les crédits illimités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØ66,Ø1,4a,53,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØeØ,Ø1,4a,53,*
```

SHINOBI (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  SHINOBI trainer
DATA 21815,"Shinobi",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,54ØØ,98,Ø1,4a,53,*
```

SKULL & CROSSBONES (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  SKULL & CROSSBONES trainer
DATA 54494,"S & C",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,68ØØ,1d2,Ø2,4a,28,11,4Ø
DATA      Ø,68ØØ,Ø14,Ø4,26,b7,38,53,16,4e,61,ØØ,*
```

THE SPY WHO LOVED ME (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' THE SPY WHO LOVED ME (La collection JAMES BOND OO7)
DATA 28572,"THE SPY...",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø2aaØØ,2e,1,4a,53,*
```

BARBARIAN II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  BARBARIAN II (Disk 1) (Palace Compil TITUS 'DELTA FORCE' )JOYSTICK (C) 1991
DATA 1491242,"BARBARIAN II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,b5eØØ,16c,Ø2,4e,71,53,8Ø,Ø,b5eØØ,Ø14,2,4c,c7,47,b8,*
```

AFTER THE WAR (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  AFTER THE WAR (GAME 1) Compil MAGNUM ; JOYSTICK (C) 1991
DATA 9129,"AFTER THE WAR (GAME 1)",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØ,ØØØ4,ØØØ4,dd,18,e3,a9,6d,Ø5,9c,e8,Ø,ØØØ,ØØ6Ø,ØØ3a,6Ø,Ø2,7Ø,Ø1,48,E7,FF,FE,49,F9,ØØ,Ø6,5Ø
DATA ØØ,47,FA,ØØ,12,28,DB,B9,FC,ØØ,Ø6,5Ø,18,66,F6,4C,DF,7F,FF,4E,75,23,FC,61,ØØ,ØØ,52,ØØ,Ø6,5Ø,BA,61,ØØ,ØØ
DATA EE,33,FC,4E,71,ØØ,ØØ,9D,ØØ,4E,75,4E,75,7Ø,Ø1,4E,75,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,Ø,ØØ4ØØ,ØØbc,ØØØ2,ff,44,ØØ,3e,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

AFTER THE WAR (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' AFTER THE WAR (GAME 2) Compil MAGNUM ; JOYSTICK (C) 1991
' Le code d'accès de ce GAME N°2 est '1Ø1Ø69'
DATA 9149,"AFTER THE WAR (GAME 2)",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØ,ØØØ4,ØØØ4,dd,18,bd,2c,6d,Ø5,9c,e8,Ø,ØØØ,ØØ6Ø,ØØ3a,6Ø,Ø2,7Ø,Ø1,48,E7,FF,FE,49,F9,ØØ,Ø6,5Ø
DATA ØØ,47,FA,ØØ,12,28,DB,B9,FC,ØØ,Ø6,5Ø,18,66,F6,4C,DF,7F,FF,4E,75,23,FC,61,ØØ,ØØ,52,ØØ,Ø6,5Ø,a6,61,ØØ,ØØ
DATA EE,33,FC,6Ø,6a,ØØ,ØØ,b1,98,4E,75,4E,75,7Ø,Ø1,4E,75,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,Ø,ØØ4ØØ,ØØa8,ØØØ2,ff,58,ØØ,52,*
```

ARMALYTE (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' ARMALYTE Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 1991
DATA 14485,"ARMALYTE",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØ,ØØ4,Ø4,39,12,a5,17,5a,72,88,3f,Ø,ØØ,Ø64,Ø4,6Ø,ØØ,Ø2,36,4e,ee,ØØ,Ø4,Ø,ØØ,22e,7e,41,F9,ØØ,Ø6
DATA ØØ,ØØ,43,FA,ØØ,2E,2Ø,D9,B1,FC,ØØ,Ø6,ØØ,3Ø,66,F6,41,F9,ØØ,Ø7,BF,EØ,43,FA,ØØ,4Ø,2Ø,D9,B1,FC,ØØ,Ø7,BF,F4
DATA 66,F6,33,FC,6Ø,BC,ØØ,Ø7,CØ,22,6Ø,ØØ,ØØ,42,4E,71,4C,DF,7F,FF,33,FC,Ø2,ØØ,ØØ,Ø2,Ø1,44,41,F9,ØØ,ØØ,Ø2,ØØ
DATA 2Ø,FC,13,FC,ØØ,4A,2Ø,FC,ØØ,ØØ,Ø7,Ø6,2Ø,FC,4E,F8,Ø4,ØØ,4E,75,23,FC,4E,F9,ØØ,Ø6,ØØ,Ø1,FE,48,42,79,ØØ,Ø1
DATA FE,4C,4E,75,48,E7,FF,FE,6Ø,8C,4C,DF,7F,FF,4E,F9,ØØ,Ø7,CØ,Ø4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,*
```

BACK TO THE FUTURE II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' BACK TO THE FUTUR II (Compil FUN RADIO)  JOYSTICK (C) 1991
DATA 177382,"BACK TO .. II",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 3,Ø,dcØØ,5e,1,b9,aØ,Ø,dcØØ,93,8,6Ø,ØØ,Ø8,6c,4e,71,4e,71,41,f9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,4e,9Ø,Ø,e4ØØ,1ØØ,e,43,fc,ØØ
DATA 4a,ØØ,Ø1,92,ae,4e,f9,ØØ,Ø1,3Ø,ØØ,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,*
```

ELF (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' ELF MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 13Ø2Ø83,"ELF",1,"VIE ET NRJ ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,9ecØØ,1eØ,Ø2,4e,75,7Ø,ØØ,Ø,9eeØØ,Ø8e,Ø1,4a,53,*
```

FIRE & FORGET II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' FIRE AND FORGET II (COMPIL DELTA FORCE) Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 13Ø2Ø83,"F AND F II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,df4ØØ,Øc4,Ø1,4a,53,Ø,df4ØØ,Ø14,Ø1,98,a6,*
```

FIRE & FORGET II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' FIRE AND FORGET II (COMPIL TITUS ACTION II) Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 1829711,"F AND F II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,df4ØØ,ØdØ,Ø2,4e,71,6d,6Ø,Ø,df4ØØ,Ø15,Ø1,5d,7c,*
```

RICK DANGEROUS (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' RICK DANGEROUS (Compil LES BATTANTS II) ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 525231 ,"RICK DANGEROUS",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,8Ø2ØØ,11Ø,1,4a,53,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

FLIMBO'S QUEST (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
' FLIMBO QUEST (Compil les COSTOS) (c) Joystick 199Ø
DATA 17Ø23,"FLIMBO QUEST",2,"Vie illimitée","Temps illimité"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø,Ø4,ØØØ4,E6,29,51,A6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø46,ØØØ6,6Ø,ØØ,Ø2,88,4E,71,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,Ø1,Ø,Ø,Ø2DØ
DATA ØØ68,41,FA,ØØ,16,43,F8,Ø1,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,46,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,Ø1,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø1,1Ø,ØØ,Ø7
DATA ØØ,3C,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,33,FC,Ø1,1E,ØØ,Ø7,Ø2,FØ,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,21,FC,4E,71,4E,71,Ø7,A4,21,FC,4E,71
DATA 4E,71,Ø7,AØ,21,FC,4E,71,4E,71,35,4A,4E,F8,Ø3,8Ø,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F
DATA 47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21
DATA 52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45
DAT 52,21,52,4F,47,45,*
```

GHOULS'N GHOSTS (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'    GHOULS'N GHOSTS (Compil LES COLLECTORS) (c) Joystick 1991
DATA 1566858,"GHOULS'N GHOSTS",2,"le temps illimité","les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ5fØØØ,ØØØØØ1d4,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø1,ce,Ø1,Ø,ØØ5fØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,36,f2,2f,1Ø
DATA b2,9a,7d,8Ø,ØØØ2,Ø,ØØ5FcØØ,ØØØØØ178,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø2,5f,2Ø,Ø,ØØ5fcØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4
DATA 4Ø,88,12,43,2b,11,6Ø,b2,*
```

GODS (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  GODS Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 376359,"GODS",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,5bcØØ,188,1,4a,53,*
```

GREMLINS II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  GREMLINS II (Compil FUN RADIO)  JOYSTICK (C) 1991
DATA 48658Ø,"GREMLINS II",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,76aØØ,198,2,4e,71,59,Ø1,*
```

HERO QUEST (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  HERO QUEST MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 9ØØ992,"HERO QUEST",1,"DU FRIC DU FRIC ENCORE!..."
sum:
DATA 2,Ø,6dcØØ,Ø64,Ø4,4e,71,4e,71,92,46,6b,16,Ø,6dcØØ,Øbc,Ø4,4e,71,4e,71,92,46,6b,be,*
```

LICENCE TO KILL (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  LICENCE TO KILL (Compil Les Battants II)  JOYSTICK (C) 1991
DATA 3Ø8573,"L T K",1,"NRJ ILLIMITE"
sum:
DATA 1,Ø,4b4ØØ,Øb8,1,4a,59,*
```

P-47 (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  P47 (compil MAITRES DU CIEL ET DES MERS) JOYSTICK (C) 1991
DATA 1672,"p47",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ,Ø3ØØ,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,Ø3,24,bØ,4e,f9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

R-TYPE II

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), chercher les octets 53 6e ØØ 88 6b ØØ et remplacer 53 par 4a pour avoir les vies infinies.
Pour avoir les crédits infinis, chercher les octets 53 6e ØØ fc 7Ø Ø4 et remplacer 53 par 4a.
(Emmanuel SD.).

MAGIC POCKETS

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), chercher les octets 53 6B ØØ ØA 52 2D et remplacer 53 par 4A. Puis rechercher les octets 53 6B ØØ ØA 5F et remplacer 53 par 4A pour avoir les vies infinies.
Pour être invulnérable, rechercher les octets 66 ØØ ØØ D2 ØC 68 et remplacer 66 par 6Ø. Pour avoir les crédits infinis, chercher les octets 53 2D Ø4 88 67 Ø4 et remplacer 53 par 4A.
(Manu.).

FRENETIC

Avec Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ et remplacer Ø4 79 par 4e 71 pour avoir les vies infinies du joueur 1.
Pour le joueur 2, chercher les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ et remplacer Ø4 79 par 4e 71.
(Emmanuel SD.).

SWITCHBLADE II

Avec une cartouche Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets 53 39 ØØ ØØ 26 1F et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 pour avoir les vies infinies.
Pour avoir de l'énergie infinie, chercher les octets 4A 39 ØØ ØØ 4Ø F8 et remplacer 4Ø F8 par 26 1F.
Pour avoir les balles infinies, chercher les octets 53 39 ØØ ØØ 4Ø FA et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71.
(Manu).

BARBARIAN I

Pour avoir les vies infinies, rechercher la chaîne ØC ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF FF FF ØØ Ø3 et remplacer le ØC par ØØ pour le premier joueur. Rechercher ØC ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF FF FF ØØ et remplacer le ØC par une valeur inférieure pour que votre adversaire soit plus faible, ou le contraire pour l'inverse. Ne pas descendre en dessous de 1. Valable aussi pour le premier joueur (exemple: remplacer ØC par Ø1, il faut mettre un seul coup pour tuer l'ennemi).
(TALENTON Jean-Marc).

SHADOW DANCER

Pour avoir les vies infinies, chercher la chaîne 53 39 ØØ Ø1 EE et remplacer par 4A 39 ØØ Ø1 EE.
(TALENTON J.M.).

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour avoir les crédits infinis pour les deux joueurs, rechercher la chaîne 53 39 ØØ Ø1 17 63 et la remplacer par 4A 39 ØØ Ø1 17 63.
Pour les vies infinies pour les deux joueurs, chercher 53 2D ØØ Ø2 6Ø, la remplacer par 4A 2D ØØ Ø2 6Ø.
Pour rajouter des clefs, chercher ØØ FF ØØ Ø2 ØØ (nombre de clefs pour le 1er joueur), chercher ØØ FF ØØ Ø2 ØØ (nombre de clefs pour le 2ème joueur) et remplacer par Ø6 maximum.
Pour avoir les clefs infinies pour les deux joueurs, chercher 97 2D ØØ ØB 3F, remplacer par 4A 2D ØØ OB 3F. Pour avoir les munitions infinies pour les deux joueurs, chercher 3Ø 2D ØØ CØ 67, remplacer par 4A 2D ØØ CØ 67. Pour avoir la nitro infinie pour les deux joueurs, chercher 1Ø 2D ØØ CØ 42, remplacer par 4A 2D ØØ CØ 42.
(TALENTON JM.).

HUNTER

Pour tout avoir à 255, modifier le 1er et le 3ème octet trouvé par FF.
Adresse mémoire: 9DCB pour le pistolet.
" ": 9DEB pour le bazooka.
" ": 9EØB pour les grenades.
" ": 9E2B pour les mines.
" ": 9E4B pour les mines à retardement.
" ": 9E6B pour les missiles SAM.
" ": 9E8B pour les missiles ASM (ne modifier que le 1er octet).
" ": 9EAB pour les 8Ø mm (ne modifier que le 1er octet).
" ": 9ECB pour les bandes 1ØØ LBS (ne modifier que le 1er octet).
" ": 9FØB pour la montre.
" ": 9F2B pour les satellites.
" ": 9F4B pour le livre.
" ": 9F6B pour la carte.
" ": 9F8B pour croix rouge.
" ": 9FAB pour fuel.
" ": 9FCB pour les boules éclairantes.
" ": 9FEB pour le radar.
" ": AØEB pour le parachute.
" ": AØ2B pour la combinaison.
" ": AØ4B pour l'argent.
" ": AØ6B pour le food.
" ": AØ8B pour la disquette.
" ": AØAB pour la scie.
" ": AØCB pour la bouteille.
" ": A1EB pour la feuille.
" ": A1ØB pour la clef.
" ": A12B pour le document.
" ": A14B pour l'irradiation.
" ": A16B pour le bonhomme.
Pour avoir toutes les armes infinies, chercher 53 6C ØØ 32 6C ØØ et remplacer par 4A 6C ØØ 32 6C ØØ. Pour que l'énergie ne descende pas quand on nage, chercher 53 6D Ø1 AE 6A ØC et remplacer par 4A 6D Ø1 AE 6A ØC.
(TALENTON Jean-Marc).

TERMINATOR II

Pour avoir le temps infini pour le puzzle, chercher 53 1Ø 66 ØØ ØØ et remplacer par 4A 1Ø 66 ØØ ØØ.
(TALENTON J.M.).

XENON I

Pour avoir les vies infinies, chercher 53 2D Ø5 48 66, remplacer par 4A 2D Ø5 48 66. Pour avoir l'énergie infinie, chercher Ø4 DE 4C DF ØØ, remplacer par ØØ ØØ 4C DF ØØ. Pour que les ennemis ne tirent plus et avoir le long tir, chercher Ø3 Ø1 ØA 18 ØØ ØA, remplacer par FF Ø1 ØA 18 ØØ ØØ (il faut refaire FF dès que l'on perd une vie pour que l'ennemi ne tire plus).
(TALENTON JM).

VENUS

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 ØØ ØØ 8E B7 13, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ 8E B7 13. Pour avoir les vies infinies, chercher 53 39 ØØ ØØ 8E BB 61, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ 8E BB 61. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 54 B9 ØØ ØØ B1, remplacer par 4A B9 ØØ ØØ B1. Pour avoir le temps infini, chercher 53 39 ØØ ØØ BF 2D 4E, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ BF 2D 4E. Pour avoir 999 munitions à l'infini, chercher Ø8 Ø5 ØØ ØØ ØØ, remplacer par Ø8 Ø5 Ø9 Ø9 Ø9, chercher 53 39 ØØ ØØ BB 5E, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ BB 5E.
Codes des niveaux: Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid, Noctuid.
Cheat Mode: A mettre à la place du code du niveau en appuyant sur la barre espace:
Pluto = 999 armes à l'infini,
Jupiter = Temps à l'infini,
Mars = Pour avoir toutes les armes,
Mercury = Pour voler pendant tout le jeu,
Saturn = Pour voir où sont les passages secrets (grand L à l'envers se trouvant dans les trous).
(TALENTON).

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.

Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

ULTIMA 6

Parlez à Iolo n'importe quand et dites lui trois fois SPAM et ensuite HUMBUG: Oooooh,un menu secret !!! Tapez 1 et entrez un code objet:

16:magic shield
23:magic armor
28:swamp boot
48:glass sword
54:magic bow
58:spell (faites jouer le paramètre Quality)
64:key (faites jouer le paramètre Quality)
88:gold coin (faites jouer les paramètres Quality et Quantity)

(Guillaume PERNOT)

ENCHANTED WORLD

Pendant le menu, tapez au clavier 'BIFIDUS 48' pour avoir des vies infinies.
(Carlos MARQUES)

PREHISTORIK

Voici quelque endroit où il faut frapper dans le vide pour qu'il y est à mangé qui apparaisse:

Dans le 2ème niveau au 5ème écran au-dessus de la 1ère grotte,

Dans le 2ème niveau au 13ème écran à l'endroit où se trouve le premier pingouin,

Dans le 2ème niveau au 14ème écran un peu avant le bonhomme de neige.

(DEVAUCELLE CHRISTOPHE)

WRATH OF THE DEMON

Voici une bidouille permettant de choisir son niveau de départ et de posséder 3 potions de vie, d'invulnérabilité et de destruction.

Pour ceci, effacez le fichier de sauvegarde 'WRATH.SAV' et débutez une partie. Sauvegardez la quand vous avez fini l'étape du cheval et choisissez le numéro 1 pour la sauvegarde. Prenez ensuite un éditeur de secteur et éditez le fichier 'WRATH.SAV'. Modifiez ensuite l'octet numéro 8 et entrez la valeur du tableau où vous désirez reprendre la partie entre Ø2 et 12 (en hexadécimal c'est à dire en passant par les valeur de ØA (1Ø en décimal) et ØF (15)). Modifiez ensuite les octets numéro 24, 26 et 28 en y mettant la valeur Ø3. Sauvegardez le tout et recommencez le jeu en chargeant cette partie.

Quand vous en aurez marre de jouer, n'oubliez pas de sauvegardez votre partie en numéro 1.

(Pascal MONTANA)

PREHISTORIK

Avec un éditeur de secteur recherchez dans le fichier PREHISTO.EXE la séquence 9A 98 ØA et remplacez la par 9A 98 FF pour avoir de l'énergie illimitée.

(Guillaume PERNOT)

F-14 TOMCAT (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Guns illimités pour F14 TOMCAT Insta/Desinsta
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
4Ø FOR I=1 TO 97
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>9639   THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,12,ØØ,74,63,2E,65,78,65,ØØ,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø
12Ø DATA 9Ø,83,2E,9Ø,8C,19,B8,Ø2,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21
13Ø DATA 89,C3,31,C9,BA,BØ,A2,B8,ØØ,42,CD,21,B4,3F
14Ø DATA B9,Ø1,ØØ,BA,Ø3,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,31,C9,BA
15Ø DATA BØ,A2,CD,21,8Ø,3E,Ø3,Ø1,9Ø,75,ØF,B4,4Ø,B9
16Ø DATA Ø5,ØØ,BA,ØF,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,B4,4Ø
17Ø DATA B9,Ø5,ØØ,BA,ØA,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21
```


PREHISTORIK (GWBASIC/BASICA)

```
1Ø 'Vies infinies pour PREHISTORIK Instal/Desinsta
2Ø 'par  Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
4Ø FOR I=1 TO 86
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>84Ø9 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,11,ØØ,7Ø,72,65,68,69,73,74,6F,2E,65,78
12Ø DATA 65,ØØ,ØØ,FF,ØA,B8,Ø2,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89
13Ø DATA C3,31,C9,BA,8Ø,86,B8,ØØ,42,CD,21,B4,3F,B9
14Ø DATA Ø1,ØØ,BA,1Ø,Ø1,CD,21,31,C9,BA,8Ø,86,B8,ØØ
15Ø DATA 42,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,8Ø,3E,1Ø,Ø1,ØA,74
16Ø DATA ØA,BA,12,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,BA,11,Ø1
17Ø DATA EB,F4
```

PERESTROIKA

Il est parfois utile de revenir sur l'îlot de départ car il s'y trouve des bonus invisibles.

CASTELS

Vous avez gagné une bataille, cependant vos pertes militaires sont énormes ? pas de problème: sauvegarder puis éditer le fichier de votre sauvegarde; Au secteur 1, déplacements 395 et 396 remplacer par ce qui se trouve sur les 2 octets qui suivent (ex: ØØ 19 C2 Ø1 devient C2 C1 C2 C1). Faites de même avec les octets 4Ø5 - 4Ø6, à remplacer par les 4Ø7 - 4Ø8. Voilà, vous recommencez la partie avec tous vos archers et vos fantassins, prêts pour une autre bataille.
(F. PIVIDORI)

DRAGONS OF FLAME

1) Pour ce truc, il vous faut sauver une partie au moment voulu et l'éditer avec PCTOOLS...
1- Pour les CLERICAL SPELLS infinis : Editez le secteur ØØØ et remplacez l'octet 72 par FF (ou 64 pour n'avoir que 1ØØ%),
2- Pour la MAGIE infinie : Editez le secteur ØØØ et remplacez l'octet 74 par FF (ou 64 pour n'avoir que 1ØØ%),
4- Pour armer RIVERWIND et TANIS d'une infinité de flèches, éditez le secteur ØØØ et remplacez les octets n° 285, 3Ø1, 333 par FF (ou 64 pour n'avoir que 1ØØ%),
5- Pour commencer avec RENCEL (paysan), éditez le même secteur et remplacez l'octet n°64 par 9D et 276 par 17,
6- Enfin, pour jouer une sauvegarde avec plus de 2Ø flèches tapez au secteur ØØØ à l'octet 114 ØØ et au secteur ØØ1 remplacez l'octet n°14 par Ø6 et le n°26 par 82.

2) Lorsque vous êtes attaqués par des monstres prés d'une dénivellation "sautable", sautez la et les monstres en vous suivant, mouront dans le sol, cependant vous ne bénéficierez pas des points...

3) On peut passer à travers certains obstacles (BORDS DE RIVIERE PASSAGES TROP ETROITS...) sur la carte en se mettant en mode "ARCADE" et en s'orientant...
(LAURENT TAILLEFER)

RISE OF THE DRAGON

CHEZ BLADE.

Ramassez les vêtements en boule à côté du lit, puis l'imper et enfilez ces vêtements. Allez au vidéophone, appuyez sur le bouton à gauche sous l'écran, prenez la télécommande à droite. Ne pas oublier le fax de la photo de Chandi Vincenzi. Après les trois messages, récupérez l'ID Card en cliquant sur la fente sous l'écran.

AU PLEASURE DOME.

Allez au bar pour parler à l'homme tout au fond, au comptoir, en choisissant dans l'ordre les propositions 1, 2, 1 et enfin 2. A l'issue, il faudra lui donner le fax et avec les phrases 2, 2, 2, 2 on obtient l'adresse de Chen Lu.

CHEZ CHEN LU.

Il faudra aller vite pour éviter de se faire embarquer par les 'cops' et perdre ainsi un temps très précieux en prison. Récupérez son ID dans le vidéophone, puis allez dans la salle de bains pour y prendre le patch sur le meuble. Inutile de s'attarder puisqu'il est possible de revenir sans risque avec son ID.

AU 'CITY HALL".

Achetez avec l'ID une douzaine de roses: il faut se faire pardonner le lapin posé à Karyn! A gauche, on accède, entre autres, au bureau de Karyn. Il faudra pour pouvoir la voir, insister et repousser les avances d'une réceptionniste amoureuse! Chez Records, en parlant à Karyn (3, 3, 3) et en échange des fleurs et d'un rendez-vous, elle analysera le patch trouvé chez Chen et vous rendra vos clefs. Ces clefs ouvriront chez vous l'armoire de toilette où se trouvent des mini-bombes et un testeur. Le revolver? Où le mettriez-vous, vous? Bien sûr, sous l'oreiller et les munitions à gauche du vidéophone!

CHEZ CHEN PUIS AU CITY HALL.

Ouvrez la porte de Chen avec son ID qu'il faudra récupérer pour pouvoir lire ses messages. Dans la chambre, cliquez sur l'oeil du dragon (le code est Ø772). Muni du papier, allez au City Hall où vous prendrez la direction du Warehouse District puis l'allée à gauche. Passez par l'entrée barricadée. En parlant au vieil homme (2, 1) et en échange du document trouvé chez Chen, il vous donnera une nouvelle adresse et quelques objets. Mettez le gilet pare-balles, sait-on jamais!

CHEZ KARYN.

Vers 19h, allez chez Karyn pour votre rendez-vous. Après une soirée romantique et une nuit que l'on imagine chaude, rejoignez Karyn à son travail. Elle vous remettra l'analyse du patch. En lui donnant l'ID de Chen, vous obtiendrez l'adresse de Johnny Qwong.

CHEZ QWONG.

Passez par la bouche d'égout. Soyez ensuite rapide, les rats feraient volontiers un repas de vous. A l'aide d'une bombe, ouvrez l'armoire électrique. Prenez ensuite le testeur. Connectez, quand les aiguilles des cadrans sont en zone verte, la cosse bleue sur le bas du fil bleu, la rouge sur le haut du fil rouge, la jaune sur le deuxième fil jaune en partant du bas. Il ne reste plus qu'à rentrer chez vous, brancher votre vidéophone.

Où les événements se précipitent.

Allez maintenant au City Hall, direction Warehouse. Entrez dans l'usine à droite et placez une bombe sur le panneau électrique. Retournez chez vous pour lire un dernier message adressé à Qwong. Laissez votre revolver pour aller au Pleasure Dome parler à "The Fake". A 22h, le 8/Ø1, vous assisterez au Réservoir à une réunion sanglante. Retournez chez vous et avancez l'heure jusqu'à ce que vous vous endormiez. Au bureau de Karyn, demandez-lui des informations sur Deng Hwang (2, 2). Demandez à la réceptionniste à voir le maire (1, 1) à qui, après avoir parlé (3, 2), vous remettrez l'analyse du patch. Chez vous, il faudra avancer l'heure jusqu'à ce que la lumière rouge du vidéophone témoigne d'un nouvel appel. L'appel de "The Fake" aura lieu, quant à lui, à 12H, le 8/Ø4. Avancez l'heure jusqu'aux environs de 2Øh15 puis rendez vous au Warehouse où vous aurez votre première scène d'arcade. Vous allez sauver The Fake qui vous remettra une arme et une ID Card.

CHEZ DENG HWANG.

Donnez la carte de The Snake au gardien. En parlant avec la réceptionniste (2, 3), elle vous donnera l'accès au poste de sécurité. A droite, une console... Appuyez sur 1ØØKV off, appuyez sur la manette Security Sys. Insérez la carte qui vous sera refusée, il vous faudra entrer les codes couleurs manuels. Première série: rouge, jaune, violet, jaune, blanc. Deuxième série: première série + violet, jaune, rouge, violet, blanc. Troisième série: deuxième série + rouge, jaune, violet, bleu, blanc. Abaissez les interrupteurs "Holdin Lock", "Roof Lock" et montez celui nommé "Break Lock". Appuyez sur le bouton 1ØØKV off. Ressortir et prendre à gauche de l'ascenseur, prenez la première à droite. Ouvrez le haut de l'armoire électrique, poussez la manette. Ouvrez maintenant le bas, utilisez le tournevis, puis cliquez sur les fils rouge, jaune, vert jusqu'à obtenir une poignée de fils électriques. Ressortez et prenez l'autre porte. Placez la poignée de fils sur Karyn, puis regardez son collier. En cliquant sur chacun des fils, vous les couperez. Vous sauvez Karyn qui vous remerciera d'un baiser hollywoodien! Vous essayez de vous enfuir mais vous allez vous heurter à Bahumat pour une ultime scène d'arcade, que vous allez bien évidemment gagner (au pire des cas, l'option "win arcade" vous transforme en vainqueur!). Vous êtes un héros, et vous pouvez goûter un repos bien mérité, aux dernières superbes pages écran de ce jeu...

(ARSIMOLES Caroline)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

SUPER OFF ROAD

Une fois que vous aurez utilisé votre dernier crédit pour votre bagnole, dans le magasin changez là: vous obtiendrez 2 crédits supplémentaires et, tant que vous y êtes, laissez votre ancienne voiture en plan pour gêner vos concurrents.
(DELISLE Erwann)

MACH III

Quand vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qu'il vous faut toucher 2 fois pour les avoir, placez vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayez de leur tirer dessus.
(DELISLE Erwann)

SPACE RACER

Pour éviter de vous fracasser le crâne contre un poteau, sans perdre de vitesse, essayez de vous maintenir toujours à la limite supérieure des poteaux.
(DELISLE Erwann)

BUDOKAN

Il est important à chaque fois que vous faites une parties, d'entrer dans chaque salle d'entraînement et d'y mettre au moins 2 maîtres par salles, ainsi que de parler au grand maître, pour avoir plus de chances de gagner le tournoi.
(DELISLE Erwann)

CHAMPION DRIVER

Voici les 4 codes qui vous permettent d'accéder au 4 circuits. Les codes sont à taper à la place de votre nom.
INDIA
BRAVO
CHARLIE
FOXTROT
(Fredo, la banane)

CASTLES

Pour avoir un château qui se construit en quelques secondes. Chargez Castles, créer le plan du château, sauvegardez votre partie, revenir sous dos, charger un éditeur de secteur, éditer le fichier de sauvegarde (votre partie), placez-vous au déplacement 208 et tapez des 'FF' jusqu'au déplacement 223.
(POTET Olivier)

SPEED BALL II

Pour avoir plus de 2000$, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortir du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez le premier 04 par 50.
(POTET Olivier)

GUNSHIP 2000

Monter de grade c'est bien. Monter de grade sans se fatiguer c'est encore mieux:
Prenez un éditeur de secteur (comme Pctools), éditez en hexadécimale le fichier 'ROSTER.DAT' (faites une copie du fichier avant (au cas où!)). Remplacez l'octet de l'offset 54, secteur 0 par n'importe quel nombre hexadécimale (avec 'FF' vous devenez la défense nationale!)
(PHAN Ivan)

WING COMMANDER

C'est dur les champs d'astéroïdes, hein? Voilà comment en fonçant tout droit, les passer facilement et rapidement. Mettez les afterburners en marche et tourner sur vous-mêmes (faites des tonneaux) en appuyant sur 'Insert' ou 'Supprime' du clavier numérique tout en laissant les afterburners.Vous avez 1 chance sur 10 de vous écraser sur un astéroïde, mais normalement vous déviez simplement de votre trajectoire. Il vous suffira de vous remettre dans la bonne direction en évitant quelques astéroïdes.
(PHAN Ivan)

SPEED BALL II

Pour avoir pow., def., agr. au maximum, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortir du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez tous les 64 par FA.
(POTET Olivier)

RISE OF THE DRAGON

"Zut, j'ai encore oublié cette fichue carte d'identité à l'intérieur!" N'est ce pas ce que vous vous dites souvent? Voilà comment se libérer de ramasser cette carte quand on utilise le vidphone: Dans le hall, en haut à gauche de l'écran, il y a un conduit de gaz. Cliquez sur le volant de la vanne qui libérera le gaz de sorte que la lampe court-circuite le système de fermeture de la porte.
(PHAN Ivan)

RAILROAD TYCOON

Lancez le jeu, choisissez d'être un Tycoon en remplaçant les 3 options 'collision' par 'no collision'... Ainsi vous pourrez achetez par la suite les compagnies adverses.
Ensuite choisissez un endroit où se trouvent 3 ou 4 villes assez proches les unes des autres.
Ex: Lille, Bruxelles, Antwerpen.
Sans mettre de gare, reliez les entre elles en construisant des rails.
Voilà, maintenant le but est de dépenser 20 000 000£.
Alors vous construisez des industries autour de vos terminaux, qui eux sont aménagés en maximum (restaurant, hôtel, hangar, etc...).
Une fois que vous êtes à -20 000 000£ vous allez voir la couleur qui était rouge (négatif) devenir noire (positif). Mais en fait vous êtes toujours négatif.
Attendez 2 ans. Vos actionnaires vont être outragés...
Tout de suite après, mettez 2 ou 3 trains en service, en choisissant les wagons selon les besoins des villes.
Attendez encore 2 ans. Et là, surprise, vous êtes président de la république. Regardez vos stocks, on voit même plus vos concurrents. Maintenant nous avez réellement des millions, vous allez pouvoir achetez vos adversaires.
Si ça ne marche pas au bout de 2 ans, regardez si vos trains sont bien gérés, puis attendez encore 2 ans.
(HALPERIN Marc)

POLICE QUEST III

PREMIER JOUR

Aller au deuxième étage et entrer dans le bureau du sergent, première porte a droite. S'asseoir sur le siège de droite. Regarder dans le panier et lire la note. Ensuite aller dans le "briefing room" la porte de gauche dans la deuxième partie gauche de l'écran. Parler à l'officier Morales (la femme au milieu), prendre le dossier qui se trouve a gauche du podium. Retourner au bureau pour questionner Morales, sélectionner l'option "SUSTAINED". Prendre l'ascenseur et allez au premier étage. Trouver son casier, faire la combinaison 776 et prendre le 'nightstick" le "flashlight" et le "notebook". Ensuite ouvrir la porte en face et prendre quelques batteries et des "flares". Retourner au bureau, au deuxième étage et regarder dans la boîte à lettre. Il faut prendre le papier de "computer ID request" et le donner au technicien du troisième étage, il vous donne une carte pour utiliser l'ordinateur. Retourner au bureau et utiliser l'ordinateur. Peu de temps après le téléphone sonnera, répondre et descendre au rez de chaussé et entrer dans la voiture de police. Allez à Aspen Falls (en bas et à gauche du plan de la ville). Note : ne pas prendre les virages trop vite.

Parler à la femme avec l'enfant, allez un écran à droite vers la rivière. Cliquer avec l'icone "main" sur l'homme, il vous arrache le badge et le jette dans la rivière et ensuite il plonge. Pendant qu'il nage chercher ses affaires, trouver ses clés et jetez les dans la rivière. Avant de vous attaquer, sélectionner le "nightstick" et cliquer sur lui. Utiliser les menottes et conduisez le à la voiture. Fouillez le et mettez le dans la voiture. Quitter Aspen Falls et allez à la station de police. Mettez votre arme dans le coffre qui se trouve a droite de la porte de prison et prendre la clé. Entrer dans la porte et parler à l'homme derrière la fenêtre. Mettre le couteau dans le tiroir sous la fenêtre. Donnez lui le permis de conduire et cliquer sur la porte à gauche et entrer le code (05150).

TROISIEME JOUR

Quand vous arrivez dans le bureau des homicides regarder dans le panier et lisez la note. Allez à l'adresse indiquée. Une fois arrivé montez les escaliers et parlez à la femme sous les journaux. Montrez lui votre badge. Ensuite utilisez les menottes sur le chariot pour convaincre la femme de vous suivre. Quand vous arrivez au bureau donnez lui le déjeuner qui se trouve sur le bureau derrière vous. Utilisez 1 l'option "TOOLS" puis "Drawing Composite" et programme jusqu'à ce que la femme vous dise "OK option. Ensuite faire "Search" et la femme vous indique l'agresseur de Marie. Eteindre l'ordinateur et femme. Retourner dans la rue ou elle habite et récupérer les menottes.

QUATRIEME JOUR

Allez dans le bureau et lire le message dans le panier. Allez au troisième étage et prenez le "tracking device" du bureau de technicien. Allez au rez de chaussée entrez dans la voiture bleue ouvrez la boite à gants et prenez le "calibration chart". Entrez dans la voiture blanche et allez au tribunal.

Au tribunal parlez à l'avocat et donnez lui le "calibration chart" quand il vous le demandera. Ensuite sortez du tribunal et entrez dans la voiture. Morales vous demande de la conduire à Oak Tree Mall pour téléphoner. Une fois sortie prenez la clé de son sac et sortez de la voiture. Faites un double de sa clé chez Zak payez le et remettez l'originale sur le sac de Morales. Retourner au bureau, parlez au capitaine et rendez vous à l'adresse qu'il vous donne. Arrivé sur le lieu du crime. Morales prend quelques photos, ouvrez le coffre de la voiture et prenez les "toothpicks" , le "scraper" et les enveloppes. Regarder le corps qui se trouve dans la poubelle. Fouillez ses poches et regardez son permis de conduire. Utilisez le notebook pour prendre des notes. Cliquez avec le toothpick sur les doigts de la victime. Cliquez sur le tee-shirt et regarder le "pentagone" dessiné sur lui. Cliquez avec le notebook sur le pentagone. Cliquez avec l'icone "oeil" sur le coté de la voiture abandonné et utilisez le "scaper" pour prendre la peinture. Retournez à votre voiture et remettez le "toothpick" le "scraper" et les enveloppes non utilisées dans le coffre et retourner à la station. Regarder dans le panier et lisez la note. Utilisez l'ordinateur et l'option "New File" et notez le numéro. Donnez les deux enveloppes à l'officier du rez de chaussée sous le nouveau numéro. Retourner à l'hôpital.

POLICE QUEST III (suite)

Regarder au dossier du docteur qui est accroché sur le lit de Marie ensuite regarder la mesure sur la bouteille. Notez la différence et appuyer sur le bouton rouge. Parlez à l'infirmière et au docteur. Retournez à la maison.

CINQUIEME JOUR

Allez au bureau des homicides et regardez sur le panneau. Utilisez l'ordinateur option homicide, review case et notez la description du véhicule suspect. Utilisez le téléphone et cliquez sur "dispatch". Ensuite utilisez l'ordinateur option TOOL et CITY MAP. Entrez les lieux des trois crimes et la tentative de meurtre de Marie. Connectez ces lieux et vous verrez apparaître un pentagone incomplet. Connectez le cinquième point entre les rues 8th et 9th sur la rue Palm. Ce point est peut être l'endroit de la prochaine agression. Allez dans le bureau du psychologue et lisez le dossier qui se trouve sur le bureau. Prenez la voiture et allez à Old Nugget (entre 8th et 9th sur E. Palm).

Arrivé à Old Nugget prenez le "scraper" et les enveloppes de votre coffre. Cliquez avec l'icone "oeil" sur la gauche de la voiture arrêtée. Mettez le "tracking device" dans la voiture et utilisez le "scraper" sur la voiture. Entrez dans le bar et quand le deuxième joueur de billard arrive cliquez sur lui avec l'icone "oeil" et choisissez l'arme. Quand il file prenez la voiture et suivez le point qui clignote sur le plan de la ville.

Quand vous arrivez à l'endroit de l'accident, sur la freeway, ouvrez le coffre et prenez les "flares". Cliquez sur la route avec les flares et regardez sur la porte du véhicule et prenez la clé. Ouvrez le coffre à l'aide de cette clé et cliquez avec l'icone "main" sur les paquets de cocaïne. Apres l'arrivée du médecin légiste retournez au bureau. Ouvrez le tiroir de l'officier Morales avec la clé et notez la combinaison. Fermer le tiroir, prenez l'ascenseur et allez au rez de chaussée et donnez les objets trouvés sous les numéros 199145 et 199144. Retournez à l'hôpital embrasser Marie et rentrez a la maison.

SIXIEME JOUR

Allez au bureau et parlez au capitaine. Prenez l'ascenseur et allez au premier étage. Entrez dans la vestiaire des hommes. Prenez le rouleau de papier des toilettes et mettez le dans la cuvette et sortez dans le couloir. Parlez à l'employé qui part réparer les toilettes. Entrez dans le vestiaire des femmes et cherchez et ouvrez le casier de Morales. Cliquez sur le contenu du casier avec le notebook. Retourner au bureau des homicides et parlez au capitaine.

Allez au bureau du médecin légiste. Cherchez le corps de Rocklin en regardant les étiquettes sur les pieds des cadavres. Quand le médecin arrive notez la dernière adresse de la victime. Prenez et ouvrez l'enveloppe. Retournez à la voiture et rendez vous à l'hôpital. Donnez le médaillon à Marie et retournez à la voiture et rendez vous à l'adresse indiquée par la radio. Quand vous arrivez à la maison qui brûle, prenez le scraper et les enveloppes du coffre et quand le feu s'arrête entrez dans la maison. Prenez la photo qui se trouve au milieu de la chambre. Regardez la et notez l'adresse et l'uniforme de l'homme. Entrez dans la deuxième chambre et utilisez le scraper pour prendre un peu de sang et les cheveux. Retourner a la voiture et allez à Oak tree Mall. Entrez dans le bureau de recrutement pour l'armée montrez lui votre badge et la photo de Michael et Jessie Bains. Récupérer la fiche de l'imprimante et lisez la. Retourner à la station et allez dans le bureau du psychanalyste. Montrez lui le rapport militaire de Michael Bains et retourner à la voiture.

Rendez vous à l'adresse de la photo et frappez a la porte. Allez au tribunal "courthouse" et parlez au juge. Montrez lui la photo des frères Bains et la coupure de presse prenez le mandat de perquisition et retournez a la maison de Bains.

Utilisez le mandat. Vous avez besoin d'aide. Allez a la station et donnez la photo, le sang, la coupure de presse, le livre et la bague. Retournez voir le juge et parlez lui. Elle vous donnera le papier pour avoir de l'aide. Retournez à la maison de Bains.
Cliquez sur Sonny avec l'icone "arme" et entrez dans la maison. Quand l'homme apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix. Un deuxième suspect apparaît avancez derrière lui et utilisez les menottes. Fouillez le canapé et prenez la télécommande. Cliquez avec la télécommande sur la télé et mettez la chaîne huit. Entrez dans la cheminée et quand le troisième suspect apparaît cliquez sur lui avec le curseur en coix.

(Georges CHRISTOPOULOS)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

STARBLADE

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Altta.

Sur la planète, vendre les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.

Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyper espace sur TISRON (Zone 1, System O). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage.

Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-Ø2 en la prenant par derrière.

Chez le deuxième marchand vendez la carte et charger entièrement le vaisseau et l'Altta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.

Ensuite, allez faire un tour sur SHELTA (Zone 4 System O) en voyage conventionnel.

Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.

A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyper espace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4 System 2).
Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau.
Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).
Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-O2. Ramasser alors la ROM CFP Ø99, vendez la carte puis allez faire le plein.
Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé. Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Altta d'eau.
Sur ITAVIS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tué.
Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.
Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System O).
Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir!).
Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.

Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique. N'oubliez pas de faire le plein!
Récupérez le laser psychique XMT-Ø3-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System O). Vendez tout votre uranium.

Sur ONKILLER (Zone Ø System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.

De retour au vaisseau, placez la ROM CFP Ø99 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite). Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMUND" (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).
Cette fois-ci, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embûches.

Une fois sur CASSANDRA, enfilez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.

Après avoir dégommé une vingtaine de Céphalhydres au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'avenir de la galaxie Orion est entre vos mains.
Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...

REMARQUES

Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisant (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).

Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoire. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyper espace!
(Redoutet Emmanuel)

MARTIAN DREAM

Dans la capsule dites à Garett "need" et répondre Y. Dans la soute, prenez les vêtements, les armes, les munitions la wrench, les pliers, le sledgchammer (pour les coffres cloutés enlevez les clous avec la prybarl, la tente, la tinderbox, la lanterne, de l'huile. Allez devant la porte de la capsule, utilisez la prybar sur la porte, réponđez aux codes, réutilisez la prybar sur la porte et avant de sortir prenez le sextant et la spyglass. Allez au landing site 1893 (3Ø5145W). Dites "join" à Dibbs. Allez à Olympus (1ØN11ØW) par le pont 45121W. Parlez à Nathaniel devant le portail et allez à la mine du Syrtis major (1ØN72E). Devant la mine, regardez les coffres de la maison et poussez le haut du "drill" sur son socle et utilisez la "wrench" sur le tout. Allez dans la mine en poussant le drill devant vous et utilisez le sur le gros tas de cailloux. Joignez vous à Sherman et dites "signature" à Duprey, Sherman et à Yellin devant la mine. Pour connaître les emplacements des ponts, dites "bridge" à Dibbs. Retournez à Olympus et donnez lui la note des signatures. A l'intérieur d'Olympus parlez à Legrande et dites-lui que vous voulez bien aller chercher son frère (Jean) dans la mine d'Olympus (3N137W). Chez Curie prenez la lead box et les tongs. Empruntez les escaliers près du 12N116W. A l'intérieur du passage, prenez le panel (s'il ne veut pas bouger utilisez la wrench dessus). Sortez par l'autre extrémité. Allez chez Hearst (9N129W) dites-lui "favor" .Allez sur le Mt Olympus au 1ØN145W, prenez la caméra. Rapportez-la à Hearst et dites-lui que vous avez la camera. Allez retrouver Jean dans la mine d'Olympus.

Profitez-en pour prendre quelques chips of radium et surtout un block of radium mettez les tongs vous les mettrez dans la lead-box. Revenez à Olympys, dites "panel" à Edison (il vous le réparera). Allez voir Legrande et dites lui que vous avez trouvé son frère, prenez le "headgear" du dream machine. Allez à la centrale thermique (14N26W). Descendez les escaliers prenez le broken conveyor belt et une pelle que vous trouverez dans une salle. Faites réparer la "belt" par Trippet à Olympus en lui disant "belt"". Revenez à la centrale, remettez la belt à sa place. Poussez les piles of coal à l'aide de la pelle jusque dans les furnaces répétez l'opération jusqu'à ce que le courant soit rétabli définitivement. Allez utiliser les oxium bin et prenez la bobine de câble dans un coffre. Allez à l'ensemble de tour (8N14W). Mettez des rubber gloves (Spector en a peut être) et utilisez les pliers sur la bobine de câble sur le câble cassé. Allez à Hellas, utilisez le levier 3Ø568E, allez à la Dream Machine (23562E) utilisez le headgear sur l'espèce de dragon, jetez le panel sur le cabinet, utilisez la wrench dessus et mettez un block of radium sur le power unit. Mettez vous sur le siège et mettez un équipier un solo mode pour qu'il enclenche le panel. Dans le monde des rêves, il faut se parler à soi même pour se réveiller.

- Le rêve de Carver: protéger la plante en tuant les vers et lorsque la plante est devenue adulte et ne pousse plus, utilisez le ritual knife sur la plante.

- Le rêve de Lenin: allez jusque Lenin et brûlez les billets en utilisant une bougie sur ces derniers, prenez l'azurite, parlez à Lenin et dites "Y" à chaque fois.

-Le rêve de Tiffany: prenez le tapis et mettez le dans vos mains. Attirez le Minotaure derrière la maison et dépêchez vous d'appuyer sur l'interrupteur si cela ne marche pas recommencez.

-Le rêve de Wells: vos commandes seront inversées, prendre des dreamstuffs et utilisez les (vous trouverez des armes) allez où il n'y a des empreintes de pas et tuez les toutes (ce sont en fait des proto-martians)

-Le rêve des martiens: allez voir l'argrarian (le plus vieux) et dites-lui "join" et "body" quittez le rêve.

Prenez un seau à Elysium. Allez dans les glaces, utilisez une pelle ou pioche sur la glace, jetez le seau et mettez le cube dans le seau. Retournez à Hellas regardez et utilisez toutes les portes, l'une est rouillée (rusted) utilisez de l'huile dessus prenez une graine en vie. Allez dans la maison de Marais utilisez la pelle dans le sol mettez la graine dans le trou, rebouchez en bougeant pile of dirtavee la pelle. Ajoutez de l'eau, potash nitroogen et phosphorus (vous trouverez les fioles chez Marcus) Dormez 9-1Ø jours, prenez un ritual knife à Elysium, l'utilisez sur la plante adulte, prenez le corps, mettez-le sur le siège de la Dream Machine d'Hellas parlez et quittez le martien reprenez son corps à Elysium dites à Tekapesh (Lowell) "better" et juste avant "body". Allez à la Dream Machine d'Elysium. Mettez vous dessus et comme pour Hellas.

-Le rêve de Earp: tuez les proto-martians, prenez tout l'argent des corps, sortez, partez à l'annonceur dites "grey" et misez tout votre argent, parlez au cheval gris et dites "free".

- Le rêve de Clemens: promenez-vous avec la barge en utilisant le levier dans la direction voulue et appuyez sur ESPACE retrouvez toutes les feuilles (plus ou moins 3Ø) parlez à Clemens quand vous Quand vous aurez les "pages", mettez le manuscrit dans la boîte aux lettres.

- Le rêve de Mélies: essayez de ne marcher que sur les cases de couleur gris foncé prenez le dreamshuff utilisez-le et utilisez l'huile sur la porte quand vous revenez.

- Le rêve de Lowell: prenez les winged boots, mettez-les. Prenez un hand mirror et une fois sur Neptune (un mont de glace) utilisez le miroir.

Revenez au monde réel et convainquez Tekupesh de libérer en disant "better" les humains. Faites développer la photo par Méliés en lui disant "deve" ou "photo". Allez chez Hearst dites "photo".

Allez à tour 55N125W prenez la lentille cassée, allez chez Tiffany à Elysium dites lui "brok" remettez la lentille.

Allez à la tour 55N1ØØE prenez le moteur, allez chez Edison à Olympus dites-lui "motor" et "Y" remettez le moteur.

Allez à Elysium prenez un weed sprayer. Allez chez Bernhardt à Olympus utilisez les weed killer dans le weed sprayer. Allez à la tour 59N, 23W utilisez le weed sprayer sur les vine. Allez au panel des ruby lens, regardez votre montre (ex: avec Ø1:14 pm utilisez le panel et mettez 1314 avec Ø5:Ø6 pm mettre 17Ø6 etc). Allez au labo secret de Kaxishek (54N112E) prenez le corps métallique, regardez le corps cassé, utilisez les chips en radium dans le robot portant (Gutter) dire "fashion", utilisez l'heurtstone dans le corps métallique. Mettez le corps métallique dans le dream machine d'Hellas. Allez à la station de pompage 18N167W descendez les escaliers.

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

MARTIAN DREAM (SUITE)

Mettez Chsheket in solo mode à l'intérieur et utilisez la machine près des trois cracks que vous passez sans problème. Parlez à Roosvelt à Olympus: menez la conversation vers "fingerprints". Allez au 1893 landing site prenez le morceau de métal cassé à l'arrière de la capsule. Prenez le microscope chez Marcus à Hellas. Allez chez Roosvelt dite "micro" ou "finger". Dites "ball" à Carnegie dans la mine d'Olympus (1ère à gauche). Prenez la grande "barge" d'Hellas, allez avec jusqu'aux mines du Syrtir Major. Poussez un Wagon jusque dans la mine utilisez la wrench sur le switsh.

Trouvez une voie of iron, utilisez un drill dessus, déplacez le minerai avec une pelle dans le wagon répétez l'opération 7 fois. Poussez le wagon dans la barge allez avec aux mines d'Olympus. Utilisez wrench sur switch, poussez le wagon jusque carnegie. Dites-lui "balls" prenez les balls. Allez porter à Sohra Bernhardt. Allez à la Darge 459W, allez avec au 3253ØW (argyre). Utilisez les cannonballs dans le canon, tirez 2 à 3 coups sur les portes avec le canon. Entrez dans Argyre, parlez à Rasputin. Prenez quelques "rouge berries". Retournez voir Bernhardt, dites-lui "rouge". Descendez dans la station de pompage, allez en bas et à droite, il y a une porte; entrez. Regardez dans les coffres. Utilisez le "Rubber" (qui sont dans les coffres) et la fiole de Bernhardt dans l'espèce de cage, mettez Chsheket dedans, mettez vous en solo mode, utilisez le panel. Une fois, l'apparence humaine réalisée pour Chshcket (passez en party mode) allez voir Jack Segal à Olympus et parlez lui. Retournez à Argyre, dites "dream" à Rasputin et "job". Allez à la dream Machine d'Argyre et faites comme à Elysium et Hellas.

Pour faire apparaître l'obélisque dites "test" aux Shadowbirds

- 1er rêve: approchez le mirroir juste devant 1 des 2 Spector si c'est une "human reflection" allez voir l'autre, dites lui "liar" et prenez la porte opposée. Si c'est une "Martian reflection", dites lui "liar" et foncez à la porte opposée.

2ème rêve : utilisez tous les dreashiff, prenez le magical dixir heading et utilisez-le sur le martien.

-3ème rêve : allez toujours tout droit.

-4ème rêve : Parlez à Raxack, dites "enter" puis "Y" prenez et utilisez tous les dreamstuffs que vous trouvez. Si vous mourez, parlez à Raxa : "enter" -> y.

Quand vous aurez tué les jumping beans, les ammonoïds, la giant maw, utilisez une baie marron, placez vous derrière le switch utilisez-le. Allez au dreamstuff head, utilisez le dreamstuff : si ce n'est pas le M6Ø, recommencez; jusqu'à ce que ce soit lui. Tirez dans le crystal wall avec le M6Ø et mettez vous sur un alignement Raxack-trou vous tirez sur Raxack. Prenez les phlogistonite cannister. Allez chez Carnegie et parlez lui... ADMIREZ...

(FIL D'OEUFS)

LAST MISSION

Pour avoir de l'énergie infinies, tapez au clavier 'OPERA' pendant le jeu.

(Carlos MARQUES)

SOKOBAN

Pour reculer d'un mouvement, appuyez sur la touche 'U' pendant le jeu.

(Carlos MARQUES)

KING OF THE BEACH

Quelques codes pour ce jeu: SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE, SUNDEVIL.

(Carlos MARQUES)

GODDY ET MYTHOS

Pour avoir des vies infinies, appuyez simultanément au clavier sur les touches 'O', 'P', 'R' et 'A'.

(Carlos MARQUES)

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

(Carlos MARQUES)

JOYSTICK - SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

EBLIETZKRIEG
C. Bregeon Q.22001
Comment arriver à résoudre un combat? Je mets "engage", une fois finis les engagements désirés, je mets "résolve" mais cela revient automatiquement à "engage". Pourquoi? Je n'arrive pas également à déplacer les unités.

CADAVER
Un lecteur Q.22002
Je suis bloqué au niveau 1. J'ai suivi les instructions données dans la réponse du Joystick n°21, mais je suis toujours bloqué et n'ai toujours pas la couronne (la vraie!).

MANIAC MANSION
A. Boiret Q.22003
Je suis désespéré: où peut-on trouver de l'essence?

LE PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur Q.22004
Dans l'entrée de la pyramide, quel est le bras qu'il faut baisser après avoir examiné les colonnes et mis la bague dans l'oeil du loup? Est-ce celui du Bouddha dans la pièce à côté? Si je l'abaisse, cela provoque un éboulement et je meurs. Que faire?

LES VOYAGEURS DU TEMPS
Thomas Q.22005
Comment faire dans le labyrinthe? Je n'y arrive pas. J'arrive à une porte mais je ne peux pas entrer!

B.A.T.
G. Dreher Q.22006
Comment faire pour que Selenia me suive?

THE CONQUEST OF CAMELOT
Franck Q.22007
Après avoir donné "ma" bourse à l'homme de la forêt, je me trouve face à six menhirs où est établie une barrière magique. Comment faut-il faire pour la passer?

ICEMAN
Franck Q.22008
Une fois la fille ramenée sur la plage, il faut appliquer une certaine procédure. Je sais que c'est la "C.P.R.", mais cela n'a aucun effet! Alors, si quelqu'un pouvait m'indiquer ce qu'il faut que je fasse...

COLONEL BEQUEST
Franck Q.22009
Je n'ai trouvé aucun indice si ce n'est un mouchoir et un passage secret. Indiquez-moi où je pourrais en trouver afin de résoudre l'énigme.

CROISIERE POUR UN CADAVRE
Antoine Q.22010
Où se trouve le pied de biche pour ouvrir la porte de la cale? Où se trouvent les clefs? Y a-t-il un ou plusieurs films à passer au projecteur dans le fumoir? Si oui, où se trouvent-ils?

RANX
Dominique Q.22011
Pouvez-vous m'indiquer où se trouve le code pour délivrer la femme de Ranx. Et comment ouvrir la porte de l'ambassade à Rome?

INDIANA JONES 3 ADVENTURE
Bruno Q.22012
Je suis à Venise, dans la bibliothèque et n'arrive pas à résoudre l'énigme des piliers et des chiffres romains.

LAST NINJA II
Cyrille Q.22013
Comment sortir du premier niveau : après avoir trouvé les étoiles, le bâton, le nunchaku, la carte, la clef et le hot-dog. A quoi sert la carte et comment faut-il la regarder?

THE SECRET OF MONKEY ISLANDS
Julien Q.22014
Où se trouve le casque (helmet) pour l'homme-canon au cirque? Comment faire pour prendre la statue du gouverneur, une fois entré dans la maison? Que faut-il donner au troll pour passer le pont? Comment faut-il faire pour aller à l'île avec le câble? (sur St).

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Gaëlle Q. 22015
Je n'arrive pas à monter dans le bateau après l'avoir acheté et recruté mes équipiers. Comment faire?

IMMORTAL
Gaëlle Q.22016
Comment fait-on pour passer le deuxième niveau? J'ai les trois gemmes, mais je ne sais pas m'en servir!

INDIANA JONES 3 ADVENTURE
Stan Q.22017
Peut-on prendre le maillet dans la salle de sport? Dans le château, j'arrive au dernier étage, ainsi qu'au dernier garde, mais je ne sais pas comment ni quelle porte il faut ouvrir, car elles sont toutes fermées à clef (sur Ste).

ZAK MAC KRACKEN
Florian Q.22018
Sur Mars, que je prend les clefs, l'une d'elles se transforme en poussière. Pourquoi? Et comment faut-il faire pour la prendre?

MANIAC MANSION
Guillaume Q.22019
Comment coller les timbres sur l'enveloppe déchirée? Où se trouve la carte violette qui permet d'ouvrir la porte dans le labo? Comment prendre l'ampoule de la vieille radio? A quoi sert le périscope du labo?

EXPLORA II
Corentin Q.22020
Dans quel ordre des temps faut-il aller?

NAVY MOVES
Geoffrey Q.22021
Je n'arrive pas à passer les poulpes géants de la première partie. Pouvez-vous me donner le code pour accéder à la deuxième partie? (sur Atari).

GOLD RUSH
Jérôme Q.22022
Que dire au forgeron pour qu'il me donne le fer à marquer? Que faire après être sorti de la chambre secrète dans l'hôtel Green Pastures? A quoi servent l'aimant et la ficelle?

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Thibaut Q.22023
Je suis bloqué dans la rivière Hudson. Comment faut-il faire pour en sortir? (sur Nintendo).

B.A.T.
Sylvain Q.22024
Comment ouvre-t-on la porte de la base Epsilon? Où se cache Merigo? (Amstrad 6128+).

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Christophe B. Q.22025
Je suis bloqué à l'intérieur du passage secret, devant une statue. Que faut-il faire pour passer?

CHUCK ROCK
Un lecteur Q.22026
Comment tuer le dinosaure qui est sous l'eau au troisième niveau? (Atari).

INDIANA JONES 3 ADVENTURE
Hussain N. Q.22027
A Venise, je suis près du tombeau, derrière la grille. Comment dois-je faire pour ouvrir cette grille?

INDIANA JONES (ACTION GAME)
Un lecteur Q.22028
Que dois-je faire au deuxième level?

SRAM 2
Loïc Q.22029
Comment fait-on pour posséder l'oreille du loup-garou?

BATMAN
Daniel Q.22030
Pouvez-vous me donner l'emplacement de chaque pièce de la Batmobile, car je n'arrive à trouver que six pièces, la septième est introuvable! Peut-on mettre des vies infinies?

THE FINAL FANTASY LEGEND
Alexandre Q.22031
Je suis au deuxième monde (celui des océans) et je n'arrive pas à trouver "Ryu-o", celui qui détient la sphère permettant l'accès au troisième monde (celui des nuages). Je ne sais pas non plus quoi faire du "red-orb" que m'a donné "Sei-ryu" quand je l'ai battu.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Loïc G. Q.22032
J'aimerais savoir que faire lorsque j'arrive chez Stan bateaux d'occases et que le vendeur n'est pas là?

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK
Guillaume Z. Q.22033
Après de nombreuses heures désespérantes passées dans le labyrinthe, je n'ai toujours pas trouvé l'anneau qui me permettrait de tuer le monstre des catacombes. Où se trouve-t-il exactement?

INDIANA JONES 3 ADVENTURE
Denis Q.22034
Comment passer le garde nazi au pied des escaliers? Même avec la chope, je n'y arrive pas. Où sont les codes pour le coffre derrière le (faux) tableau de la Joconde?

OPERATION STEALTH
Laloo Q.22035
Je suis allée au rendez-vous, je me suis fait avoir à la banque, je me suis sortie de la grotte et retrouvée devant la fleuriste. Que dois-je faire? Aurais-je oublié quelque chose? (sur St).

JOYSTICK - SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

REPONSES

Vous êtes victorieux? Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

BATMAN

Vogue R.11029

Après avoir pris la batceinture, prendre la porte en face, descendre et entrer dans la pièce. Aller se placer dans l'espace au-dessus des objets ramassés, se tourner vers le mur et appuyer sur le bouton du joystick.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Pascal R.18001

Une fois dans la salle des machines, il faut:
- Utiliser papier dans ouverture.
- Actionner bouton vert.
- Actionner bouton rouge.
- Prendre papier documents.
- Aller dans le rond blanc.

FUGITIF

Jérôme R.18002

Pour trouver Diana Berenice lorsque le jeu commence faire: sud, sud, ouest, appuyer sur bouton, attendre, ouest, examiner boite aux lettres, monter escalier, frapper porte, attendre, ouvrir porte, nord, nord.

LAST NINJA II

Frédéric R.18003

Une chasse d'eau dans Last Ninja II? Ca c'est un scoop! Quant à la carte, tu ne peux pas la lire. Pour passer au deuxième niveau, présentes-toi devant la grille, clef en main et fait le mouvement de coup dans le ventre. Miracle, la grille s'ouvre. Avance, une rivière bloque le passage mais avec de la patience, le bateau qui se trouve en haut du tableau avancera. Sautes dessus et sautes à nouveau sur l'autre rive. Avance, un chemin part en haut, empruntes-le (attention aux abeilles). Avant de changer d'image, saute en avant sinon plouf! Tu te retrouves sur une île. Un bateau y est amarré, prends le bâton, mets-toi devant la corde et refais le mouvement du coup dans le ventre. L'amarre cédera. Ensuite, reviens sur tes pas et, cette fois-ci, prends le chemin de gauche. Une autre rivière barre le passage à passer selon le même principe que pour la précédente. Une fois sur l'autre rive, avance. Te voici au deuxième niveau. Il est inutile de prendre le sabre car il est aussi puissant que le bâton. Par contre, tu dois prendre un outil (utile pour ouvrir la bouche d'égout et passer au troisième niveau) ainsi que le cocktail molotov (que tu devras allumer sur une torche au troisième et lancer sur le crocodile qui t'empêchera de passer au quatrième niveau).

KING QUEST V

Philippe R.18005

Vas vers les plantes carnivores. Tu verras des yeux dans les buissons, renverses le miel par-terre, prends les trois émeraudes qui sont dans le sac que tu as trouvé chez la sorcière. Poses les une par une sur le sol (tu verras pourquoi!), suis le petit elf, il te donnera les chaussures et te montrera la sortie. Pour faire partir le serpent, il faut le tambourin que tu trouveras à l'emplacement des gitans quand ceux-ci seront partis.

FINAL FANTASY LEGEND

Gamekid R.18008

Juste avant la salle pleine de sphères, il y a deux pièces où se trouvent une ligne de sphères horizontale et une autre verticale. L'intersection de ces deux lignes, si tu les imagines superposées, t'indique quelle sphère il faudra choisir dans la dernière salle remplie d'orbes. Retourne dans celle-ci et place-toi devant la sphère correspondant à l'intersection (et non dessus!), puis appuie sur le bouton A : tu auras le plaisir de rencontrer le dernier monstre ébonté du deuxième niveau. Les paroles du villageois indiquaient donc la solution. Pour la deuxième question: la puissance des mutants varie selon leur équipement et surtout selon le nombre d'ennemis qu'ils terrassent. Quant aux monstres de l'équipe, ils peuvent atteindre 799 points de vie vers la fin du jeu!

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Nono R.18010

Pour ouvrir la porte, il faut la clef que détient Léo. Il la cache sous son oreiller. Pour démasquer l'assassin, il faut d'abord trouver le cadavre et la clef du mystère. Il se démasquera tout seul. Prendre le revolver ne sert absolument à rien durant tout le jeu. Pour les clefs, clique dessus dans le menu.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Seb R.18011

Pour faire l'explosion, il faut avoir la carte de recette qui se trouve dans l'armoire près du lit. La clef de l'armoire se trouve dans les céréales. Voici les ingrédients: Les deux tee-shirts, une pastille, le tire-agrafe, la note, la carte de travail, un pétale jaune, le stylo-plume, de l'encre, le livre poussiéreux, des céréales, la petite clef, la liste des ingrédients, une endive, de la poudre, le drapeau et le bon vin se trouvant à côté des caisses de poudre. Et les minutes! Après la scène, enflammer le livre.

ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR

Isalguê-Best R.18014

Pour avoir le laurier, il faut d'abord acheter du vin, puis monter sur le tonneau du devin parti pour attraper la gourde. Tu as donc le pétrole. Vas chez le druide et propose la potion: houx+pétrole+fraise. Le chaudron va s'envoler et atterrir sur un romain. Aller chercher le romain vers le camp et le ramener chez le druide. Lui donner la potion suivante: houx+champignon+ fraise, le romain va s'envoler. Tu repars toujours avec le vin, en direction du camp romain dans lequel tu vas entrer sans problème car les légionnaires regardent le romain voler. Vas vers les romains et joue une seule fois avec eux, continue et rentre dans la grande tente. Là se trouve un centurion, tu lui échanges le vin contre les lauriers. Reviens chez Panoramix et fais la potion de guérison: laurier+champignon+houx.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Emmanuel R.18015

Dans la pièce, il faut:
- prendre sac plastique (dans poubelle),
- actionner tapis,
- prendre clef.

Dans la salle de bain: utiliser seau sur évier, actionner placard, prendre insecticide, actionner pompe des W.C., prendre petit drapeau, placer seau sur porte du fond, actionner porte de droite.

INDY 3 ADVENTURE

Mickaël R.18017

Pour ouvrir la grille, il faut simplement cliquer sur la "serrure rouillée" et non sur la grille elle-même. Au début du jeu, il faut prendre chez Henry la peinture que tu donneras aux gardes nazis du château (celui qui est le plus près de la pièce aux peintures). Il faut également faire tomber l'étagère et prendre le papier adhésif qui est derrière. Tu l'utiliseras dans le bureau d'Indy sur le bocal. Tu obtiendras ainsi une clef qui sert à ouvrir la commode chez Henry, et à prendre le Faux Journal du Graal.

INDY 3 ADVENTURE

Thomas R.18018

Vas ramasser le crochet sur le squelette puis vas actionner la torche. Tu tomberas dans une trappe, ne t'affole pas, continues jusqu'à une corniche. Utilise le crochet sur le bouchon au plafond, utilise le fouet sur le crochet. Tu remonteras à l'aide d'une échelle en revenant sur tes pas. Retourne là où il y avait de l'eau et, oh miracle!, il n'y en a plus. Tu peux donc continuer. La Tombe du Chevalier est bien loin de là et il te faudra passer beaucoup d'autres épreuves.

B.A.T.

Guillaume R.18019

Pour trouver la carte, il faut aller au bar et poser une question sur Merigo à la fille Elle vous donnera un nom de race. Questionner et demander "acheter" à tous les membres de cette race-là.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Cécile R.18026

Il ne faut pas entrer dans la chambre de Julia. Il ne faut rien faire dans le puits.

SHADOW OF THE BEAST II

Jimmy R.18020

Dans les grottes de cristal, avancer jusqu'au garde qui dort. Il se réveille et court, il faut le suivre jusqu'à un mur. Prendre la hache et tirer sur le goblin qui tire sur une corde pour faire arrêter le mécanisme du pont qui se dérobe sous les pieds. Puis taper dans le mur jusqu'à ce qu'il s'écroule et avancer.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Aurélien P. R.18022

Au premier niveau, troisième bouche d'égout, il faut frapper le monstre violet 10 fois, ensuite la dame disparaîtra et tu pourras passer par la porte (attention, le monstre cherche toujours à rester sur toi!).

OPERATION STEALTH

Benny R.18025

Tu as oublié le télégramme à la réception de l'avion. Mais ce n'est pas grave. Vas changer ton argent à la banque, clique deux fois pour avoir de la monnaie. Vas chez la fleuriste et achètes un oeillet. Puis vas au jardin municipal et assieds-toi sur le banc.

Oui, tu as oublié quelque chose! Après avoir pris les objets dans le bagage, il faut aller aux toilettes (à droite). Là, fais les actions suivantes :
- utiliser câble sur prise électrique,
- actionner rasoir électrique.

Voilà la chose essentielle que tu avais oublié! Maintenant tu sais ce que tu dois faire et tu as tout pour le faire: une fleuriste (pour avoir de la monnaie, vas à la banque et donne tes billets au caissier, deux fois de suite) et un parc. N'oublie pas de mettre l'oeillet rouge à ta boutonnière.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Elodie R.18027

Pour te débarrasser des rats, il te faut le hibou. Pour l'avoir, c'est facile, vas dans ton jardin, tape quelque chose comme "fouille buisson" ou "examine buisson". Un chat arrive avec une souris dans la gueule, fais "tirer queue du chat", ensuite prends la souris, vas à la maison abandonnée et donne la souris au hibou. La maison du prof se trouve à la fin du souterrain. Il y a une porte derrière deux crânes. Je crois qu'il faut faire "tourner crâne".

SECRET AGENT SLY SPY

Jimmy R.18029

D'abord c'est le dernier niveau. Il faut tirer sur la barre jusqu'à sa disparition, mais cette méthode peut être assez longue, il est donc préférable d'user toutes les munitions avant de monter et frapper contre la barre. Normalement, elle disparaît très vite et le boss tombera à terre par un coup seulement.

MEGAMAN II

Nicolas R.21014

Au niveau du Dr Willy, arrivé à l'écran des deux échelles séparées par un grand trou, utiliser de préférence l'arme 1 (celle qui fait apparaître des avions qui montent à travers l'écran). Tout d'abord, se mettre au bord de l'écran (c-à-d tout en bas de l'échelle située en bas), puis lancer un avion à gauche et, pendant ce temps, escalader le plus vite possible l'échelle. Arrivé en haut, sauter sur l'avion et en lancer un autre, toujours sur la gauche. Répéter l'opération jusqu'à l'arrivée sur l'échelle tant convoitée, celle située tout en haut de l'écran.

GOONIES II

Nicolas R.21027

Pour ceux qui n'ont pas la patience de tout trouver, qu'ils entrent le code suivant, et ils verront peut-être la fin: Q"?flèche vers le bas'Q486"O?O.

LA PASSION DU JEU

MANDRAGORE

PAR LES PROS DE LA VPC

LE SPECIALISTE DES JEUX SUR MICROS ET SUR CONSOLES NEC PC-ENGINE SEGA

Mettez tous nos atouts dans votre poche: Nos prix sont parmi les plus bas du marché. Ils sont T.T.C. et les frais d'emballage sont gratos (mais pas ceux d'expédition). Reçois tes jeux plus vite en nous téléphonant, tu verras c'est sympa (eh oui, nous sommes des agités du joystick!). Tous nos jeux sont garantis 4 mois. Nous avons un nombre incroyable de références qui ne tiendraient pas sur cette page. Aussi ne panique pas si le jeu sur lequel tu flashes n'y figure pas. Jette toi sur le téléphone (pas trop fort ça fait mal!) et c'est dans la poche! Pour finir, les cadeaux: c'est très simple, pour l'achat de 2 jeux, tu gagnes le pin's Mandragore. Pour l'achat de 3 jeux, tu as 3% de réduc. sur le troisième jeu. Pour 4 jeux, 4%, 5 jeux, 5% etc... (plus le pin's bien sûr!). Attention!!! Notre pin's représentant la fleur qui s'éclate étant réalisée en tirage limité à 1000 exemplaires, il n'y en aura pas pour tout le monde!

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD K7	AMSTRAD DISK	PC 51/4	PC 31/2
3D CONSTRUCTION KIT	371	250	224	224	371	371
AMNIOS	345	-	-	-	-	-
AMOS	415	-	-	-	-	-
BABY JOE	NC	NC	-	-	NC	NC
BAT	291	291	-	-	291	291
BATTLE ISLE	241	241	-	-	241	-
BATTLE OF BRITAIN	238	238	-	-	-	288
BATTLE STORM	268	-	-	-	268	268
BOSTON BOMB CLUB	241	241	-	-	-	268
BRAT	241	241	-	-	-	-
BUILDERLAND	198	148	198	-	-	
CADAVER	241	241		-	298	-
CADAVER SC DISK	145	145	-	-	145	-
CAPTIVE	241	241	-	-	-	-
CAPTAIN PLANET	241	241	-	-	-	-
CHESS CHAMPION	294	294	-	-	-	-
CHESS MASTER	-	-	-	-	289	289
CASTLES	291	291	-	-	291	-
CHUCK ROCK	248	248	-	-	-	-
DEMONIAK	298	298	-	-	298	298
DEUTEROS	241	241	-	-	-	-
ELF	241	241	-	-	291	-
EYE OF THE BEHOLDER	298	-	-	-	-	-
ESS MEGA	-	-	-	-	294	-
F-15 STRIKE EAGLE 2	341	341	-	-	341	-
F-16 COMBAT PILOT	-	-	98	148	-	-
F-19 STEALTH FIGHTER	281	281	-	-	381	381
F-117 A	-	-	-	-	-	398
FACE OFF	281	-	-	-	-	-
FINAL FIGHT	241	241	-	-	-	-
FLIGHT OF THE INTRUDER	291	291	-	-	-	381
FULL METAL PLANET	241	241	-	-	318	318
GODS	248	248	-	-	-	-
GRAND PRIX 500 2	248	248	198	198	248	248
GREAT COURTS 2	248	248	-	-	-	-
GUNSHIP 2000	-	-	-	-	-	381
HEART OF CHINA	-	-	-	-	-	389
HERO'S QUEST	241	241	-	-	298	-
HUNTER		241	241	-	-	-
KICK OFF+SC DISK	241	241	-	-	241	-
KING'S QUEST 5	-	-	-	-	-	381
LEISURE SUIT LARRY 1	-	-	-	-	-	398
L-S-L- 3	-	-	-	-	-	398
L-S-L- 5	-	-	-	-	398	-
LINKS	-	-	-	-	-	448
M1 TANK PLATOON	298	298	-	-	-	398
MAGIC POCKETS	241	241	-	-	-	-
MANCHESTER UNITED	241	241	108	158	-	-
MEGA-LO-MANIA	241	241	-	-	-	-
MIDWINTER 2	241	241	-	-	291	-
OUTRUN EUROPA	241	241	-	-	-	-
PREDATOR 2	241	241	-	198	-	-
PREHISTORIK	268	268	-	-	-	-
RAILROAD TYCOON	291	291	-	-	-	291
ROBOZONE	251	251	-	-	-	291
R-TYPE 2	241	241	-	-	-	-
ROBIN HOOD	241	241	-	-	308	308
R.B.I. 2	298	298	108	158	298	298
RUGBY THE WORLD CUP	241	241	-	-	-	-
RETURN TO EUROPE	134	134	-	-	-	-
RISE OF THE DRAGON	398	-	-	-	-	398
RIDERS OF ROHAN	-	-	-	-	-	355
SILENT SERVICE 2	342	342	-	-	342	342
SIM CITY	292	292	-	-	292	292
TERRAIN EDITOR	269	269	-	-	269	-
SIMPSONS	248	248	108	158	342	342
SECRET OF MONKEYISLAND	295	295	-	-	-	295
SUPER SPACE INVADERS	241	241	-	-	291	291
SHADOW SORCERER	278	278	-	-	-	-
SPACE QUEST 4	-	-	-	-	-	398
TERMINATOR 2	241	241	-	-	291	291
TIPP OFF	251	251	-	-	291	291
TOKI	241	241	-	-	-	-
TORTUES NINJA 2	241	241	-	-	-	291
THUNDERHAWK	342	342	-	-	-	359
UTOPIA	291	291	-	-	-	-
VOYAGEURS DU TEMPS	329	278	-	-	339	339
VROOM	241	241	-	-	-	-
WING COMMANDER 2	-	-	-	-	-	391
WOLFPACK (AM: 1Mo)	291	291	-	-	291	291
WILLY BEAMASTE	-	-	-	-	-	366
YEAGER AIR COMBAT	-	-	-	-	-	303
PLANETE AVENTURE	294	294	-	-	294	-
FAST LANE	-	-	-	-	294	-
TOP 20	-	-	228	265	-	-
4 MERCENAIRES	271	271	216	253	-	-

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD K7	AMSTRAD DISK	PC 51/4	PC 31/2
4 MERCENAIRES	271	271	216	253	-	-
CHALLENGERS	294	294	216	284	294	-
LES BATTANTS	304	304	211	238	304	-
15 MEGASTARS	-	-	216	247	-	-
LES FOUS DU VOLANT	265	265	207	234	-	-
FULL BLAST	294	294	-	-	294	-
AVENTURES EXTRA	294	294	-	-	325	-
LES COSTOS	294	294	228	265	-	-
CAPCOM COLLECTION	275	275	211	265	-	-
AIR COMBAT ACES	-	313	234	294	-	-
LES BATTANTS 2	294	294	212	253	294	-
10 MEGAHITS VOL.3	325	325	-	-	325	-
AIR SEA SUPPREMACY	294	294	234	294	319	-
TOP 25	-	-	229	265	-	-
KARATE ACES	294	294	211	253	294	-
RAPP PACK	253	253	193	217	253	-
QUEST & GLORY	294	294	-	-	294	-
SUPER HEROES	264	264	190	215	-	-
FUN RADIO	294	294	205	235	294	-
DOUBLE DOUBLE BILL	294	-	-	-	-	-
10 GREAT GAMES	325	325	-	-	325	-
TOP LEAGUE	294	294	-	-	294	-
MAX	273	273	209	246	-	-
TOP ACTION	267	267	193	220	267	-
SUPER SEGA VOL.1	273	273	209	246	-	-
JUSTICIERS 3	257	257	202	224	-	-
OCEAN ARCADE	257	257	202	224	-	-
OCEAN 3D	257	257	-	-	-	-
OCEAN SPORT	257	257	202	224	-	-

POUR LE DÉTAIL DES TITRES, APPELEZ-NOUS, COMPILS MICROS 46 30 84 31

MEGA ECLATE SUR CONSOLES

MEGADRIVE LE CHOIX + LA QUALITE PC ENGINE DES GRAPHISMES QUI RENDENT OUF

SEGA MEGADRIVE

BATMAN	448
STRIDER U.S.	474
MICKEY MOUSE U.S.	424
SHADOW BLASTER	474
SHADOW DANCER U.S.	448
MONSTER LAIR	294
SUPER VOLLEY	474
DICK TRACY U.S.	474
JAMES POND	474
PGA TOUR GOLF	474
ONSLAUGHT	474
STAR CONTROL	474
SONIC THE HEDGEHOG	394
MIGHT & MAGIC	598
688 ATTACK SUB	474
CENTURION	474
STORMLORD	448
ALIEN STORM U.S.	394
MEGA TRAX	394
SPIDERMAN	424
OUTRUN (JAP)	448
FANTASIA	448
STREETS OF RAGE	394
RAIDEN TRAP	448
MIDNIGHT RESISTANCE (JAP)	448
SPACE GOMOLA	448
DECAPATTACK	474
FATAL REWIND	474
OUTRUN	448
MIKE DITKA	474
DEVIL CRUSH	448
VAPORTRAIL	448
ARCUS ODYSSEY	448

MASTER SYSTEM

AFTER BURNER	298
ZILLION 2	294
THUNDER BLADE	294
PENGUIN LAND	298
RAMBO 3	324
R-TYPE	298
ALTERED BEAST	298
VIGILANTE	324
DICK TRACY	344
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	344
MICKEY MOUSE	298
PAPERBOY	298
E.S.W.A.T.	294
SUPER MONACO G.P.	298
GHOULS 'N' GHOSTS	344
CYBER SHINOBI	344
AERIAL ASSAULT	298
POPULOUS	298
STRIDER	324

NEC PC ENGINE CORE GRAFX

R-TYPE	388
NINJA SPIRIT	364
JACKIE CHAN	364
LEGEND DE TONMA	388
POPULOUS	388
ADVENTURE ISLAND	348
POWER ELEVEN	388
FINAL SOLDIER	388
F1 CIRCUS 91	388
PC KID 2	364
RACING SPIRIT	388
SUPER LONG NOSED GOBLIN	388
HIT THE ICE	388
DRAGON EGG	364

SUPER GRAFX

BATTLE ICE	398
GHOULS 'N' GHOSTS	498
1941	498

CD-ROM

CRAZY CAR RACING	364
ROAD SPIRIT	448
L-DIS	364
HELL FIRE	448
POMPING WORLD	388
SPRIGGAN	448

CONSOLE SEGA:
MEGADRIVE + ALTERED BEAST+ 1 MANETTE **1290 F**
(CONSOLE FRANÇAISE)
MASTER SYSTEM 2 PLUS **690 F**
MASTER SYSTEM 2 + SHINOBI **890 F**

ACCESSOIRES NEC PC ENGINE:
AVENUE PAD 3 **299 F**
BATTLE PAD **229 F**
JOYSTICK HORI **199 F**
SODIPAD **249 F**
XE 1 PRO JOYSTICK **890 F**
ADAPT. 2 JOUEURS **199 F**
ADAPT. SUPER GRAFX/CD **399 F**
CABLE DE LIAISON GT **50 F**
CAR ADAPTATOR POUR GT **289 F**
ADAPT. 5 JOUEURS **189 F**

ACCESSOIRES SEGA:
MD = ARCADE POWER STICK **356 F**
ADAPTATEUR JEUX MS/MD **310 F**
CONTROL PAD MD **131 F**
MS + PISTOLET LIGHT PHASER **258 F**
CONTROL STICK **134 F**
RAPID FIRE **104 F**
CONTROL PAD MS **85 F**

CONSOLES NEC PC ENGINE:
CORE GRAFX PUISSANCE 5 + 1 JEU + 2 MANETTES + 1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS **1290 F**
SUPER GRAFX + 1 JEU **1490 F**
PC ENGINE GT + 1 JEU (LA ROLLS DES PORTABLES) **2490 F**
CD ROM **2990 F**
CD ROM + CORE PUISSANCE 5 **3990 F**

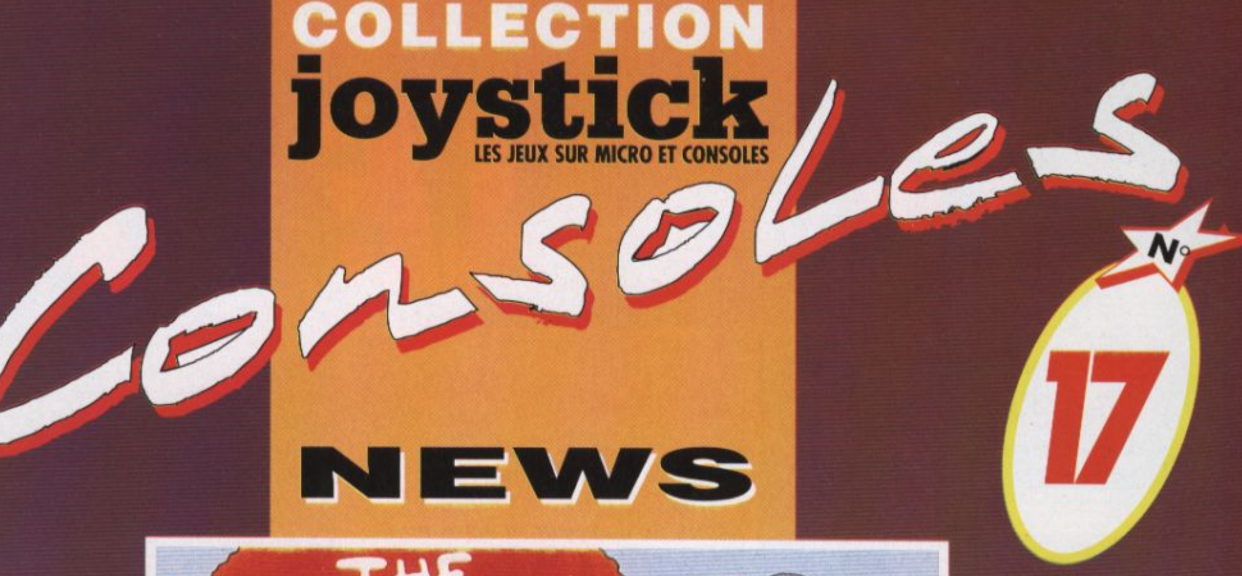
NOUVEAU!!! PC ENGINE DUO
(CORE GRAFX + CD ROM INTEGRE) **3790 F**

Bon de commande a renvoyer à MANDRAGORE - 6 place François Simiand 92290 chatenay-Malabry.
Plus vite chauffeur!!! Par tèl.: 46 30 84 31

TITRES	Qté	Prix	Montant	S/total

Port: jeux = 23f (par jeu) - consoles = 60f - Accesoires = 25f
Je règle par ❑ chèque bancaire ❑ contre rembt. (30f)
❑ C.B. N°.......................... Exp.............. Date..............
NOM..
PRENOM......................................
ADRESSE.....................................
VILLE.......................... CODE POSTAL..............

signature



NEWS

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

EGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

NEWS : LE RAZ DE MAREE !

41 TESTS

AEROSTAR • ALTERED SPACE • AXE BATTLER • BACK TO THE FUTURE 3 • BASEBALL 2020
BOULDERDASH • BUBBLE BOBBLE • BUGS BUNNY II • CALIFORNIA GAMES
CASTLEVANIA IV • CROSSED SWORDS • DRAGON CRYSTAL • EDF • GALAGA 91
GOLDEN AXE II • HOME ALONE • KABUKI SOLDIER • KICKLE CUBICLE • LONWGMAN
MARBLE MADNESS • MESOPOTAMIA • PRINCE OF PERSIA • PUTT & PUTTER • QUACKSHOT
SHADOW OF THE BEAST • SHADOWGATE • SHINING IN THE DARKNESS
SIMPSONS VS SPACE MUTANTS • SKI OR DIE • SNEAKY SNAKES • SONIC • SUPER KICK OFF
TECMOBALL • THE IMMORTAL • TIME CRUISE II • TOP GUN SECOND MISSION • WONDERBOY V
WOODY POP • WORLD CIRCUIT • WRESTLE MANIA CHALLENGE • Y'S III

Alain Huygues-Lacour



J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

LE RAZ

EDITO

L'armée les mecs, l'armée me demande et me réclame. La France, les mecs, la France a besoin de moi pour la défendre d'éventuelles attaques, à part l'invasion des produits japonais en tout genre, je ne vois pas vraiment de qui ou de quoi on parle, enfin les mecs, il faut ce qu'il faut. A ce sujet, si vous connaissez un plan pour abréger le supplice, vous pouvez toujours écrire à seconde classe Destroy en détresse, Joystick, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris, cela me fera énormément plaisir d'avoir des nouvelles du front des consoles. Ah bordel, quelle chiotte que celle-là. Vous imaginez, dix mois sans envahisseurs à massacrer, sans princesse à délivrer, c'est dingue, ça! Enfin, bref j'espère que pendant les quelques permissions qui me seront octroyées, je pourrai vous contacter, vous écrire et vous dire quelle est la console de fils du capitaine du cinquième corps d'infanterie, ce qui est d'un intérêt primordial pour votre connaissance ludique. Heureusement que nos chers constructeurs ont eu la bonne idée d'inventer les consoles portables, je me vois parfaitement lors des manœuvres jouer à ma GT, à ma Gameboy ou à ma Gamegear entre deux tirs d'artillerie.

Voilà, c'est donc mon dernier numéro de Joystick pour cette année en tout cas, mais ne vous inquiétez pas, je reprendrai mon poste à Joy dès le mois de février c'est promis! Consoleux de tout poil et de tout rang, je vous souhaite une bonne lecture, un joyeux Noël, une bonne année, un mardi gras bien gras, une agréable Saint Valentin, de super fêtes de pâques, des grandes vacances canons et à l'année prochaine, si tout va bien. Sayonara.

Seconde Classe Destroy, au rapport.

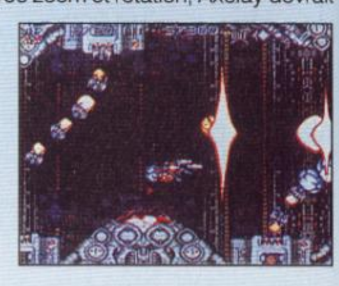
Très chers amis, chers consoleux, bonsoir... Enfin, bonjour ou bon après- midi, tout dépend en fait de la position du soleil dans notre charmant ciel. C'est pas grave laissez, tomber, de toutes façons il est quatre heures du mat alors... Une fois de plus nous revoilà pour notre rendez-vous, pour les news de Consoles News. Moment de lecture qui, je le sais, vous procure la plus grande jouissance de tout le magazine (sondage effectué sur une population de un lecteur). 100% d'entre vous vont être à l'agonie devant le déballage de titres que l'on vous présente dans cette rubrique. A l'unanimité (vu le sondage c'était pas dur, surtout que le lecteur en question était un ami d'enfance), vous l'avez déclarée d'utilité publique et nationale et vous avez bien fait. Une fois de plus, vous en aurez plein les mirettes et plein les oreilles. Ahhh, ça fait du bien par où ça passe ! Nom de Zeus!

SUPER FAMICOM

Partie pour suivre les traces de son ainée la Famicom (la NES en France), la Super Famicom est encore en pleine expansion au Japon vu le nombre de ventes réalisées dans ce pays en un an d'existence, ce n'est pas peu dire. Cette réussite incroyable se traduit donc immédiatement sur la réalisation des produits à venir. Ainsi, la grande majorité des nouveautés, toutes prévues pour le début de l'année prochaine, sont sur Super Famicom.

Axelay de Konami est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur plusieurs plans. D'une conception assez classique, il reprendra cependant les avantages de Gradius III et notamment la possibilité de déterminer ses armes et les extensions possibles pour celles-ci avant d'engager la lutte. Se déroulant sur une dizaine de niveaux, avec zoom et rotation, Axelay devrait

AXELAY



-DE-MARREE !


SUPER PINBALL

assurer un max lors de sa sortie annoncée par Konami dans le courant de janvier. Espérons tout de même que l'action ne ralentira pas trop, les jeux de la sorte sur cette bécane souffrant trop souvent de ce mal, maudit entre tous.

Si la Megadrive a désormais son flipper avec Devil Crash, la Super Famicom ne devrait pas tarder à en posséder un également avec **Super Pinball**. Assez semblables dans leur déroulement respectif, cette simulation de flipper (autrement dit de Pinball) avance tout de même des arguments de choc qui pourraient bien ébranler la domination du meilleur flipper sur console à l'heure actuelle. Bien qu'un peu terne dans ses couleurs, on devrait avoir droit à des effets spéciaux comme on en a encore rarement vu. Wait and see, comme dirait Victor, un copain écrivain, et attendons donc sa sortie définitive, elle aussi prévue dans le courant de janvier. Ah, j'allais oublier, ce jeu est contenu sur une cartouche de huit mégas. Voilà, c'est dit.

Rocketeer d'IGS est un jeu qui devrait être connu par un certain nombre d'entre vous, puisqu'il existait déjà sur Amiga (Dieu est l'âme de cette bécane) sous le nom de Rocket Ranger. Vous voilà donc dans la peau d'un super-héros qui devra se dépêtrer de situations dangereuses. Aux prises avec les nazis, il devra user de toutes les techniques de combat pour en venir bout et sauver le monde de leur domination. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Rocketeer vous fera voyager en parachute, à l'extérieur d'un énorme ballon dirigeable (un Zeppelin), et grâce à vos fusées placées sur le dos vous fera poursuivre des avions dans un décor superbement réaliste. D'une excellente réalisation générale, Rocketeer devrait être un jeu très attendu sur Super Famicom.

Si il existe bien un jeu d'arcade qui connaît ses fans, c'est assurément **Street Fighter II**. En cours de réalisation chez Capcom, Street Fighter II vous donnera l'occasion de casser la gueule à des adversaires complètement imaginatifs, qui vous en feront voir des vertes et des pas mûres. Jeu de combat par excellence, ce titre permettra également à deux joueurs de combattre l'un contre l'autre. D'un graphisme digne de la machine d'arcade, Street Fighter II devrait assurer à donf lors de sa sortie annoncé dans le premier quart de 1992 (aucune date plus précise ne nous a malheureusement été communiquée). Attendons donc, mais je vous garantis que de l'action et de la baston comme les aime, il y aura, faisons confiance à Capcom pour cela. N'oublions pas que Capcom est déjà l'éditeur de Super Ghouls'n'Ghosts ce qui veut tout dire.



STREET FIGHTER II

Tous les possesseurs de Megadrive le connaissent pour être l'un des deux meilleurs Shoot'Em Ups sur leur console, je veux parler de Thunder Force III. Converti de la seize bits de Sega, **Thunder Spirits** n'a malheureusement subi que très peu de modifications par rapport à la version précédente. Ce qui est d'autant plus regrettable que ce titre aurait très bien pu profiter de l'extraordinaire hardware de la Super Famicom pour le rendre encore un peu plus dément. Mais bon, ne nous plaignons pas toujours, car avec Thunder Spirits nous détenons là certainement un véritable petit chef d'œuvre, si l'action ne ralentit pas trop (décidément j'insiste!).



MAGIC SWORD



THUNDER SPIRITS

Dans **Magic Sword** de Capcom, vous jouez le rôle d'un guerrier qui devra lutter contre les forces obscures du mal pour libérer son peuple. Ce Beat'Em Up assez traditionnel dans son déroulement permettra toutefois aux joueurs d'affronter de nombreux ennemis tels que des loups sauvages, des lions féroces et tout un tas d'animaux mystiques tout droit sortis de l'imagination fertile en ce domaine des programmeurs nippons. D'une réalisation impeccable, Magic Sword comporte une dizaine de niveaux tous plus beaux et plus spectaculaires




ROCKETEER

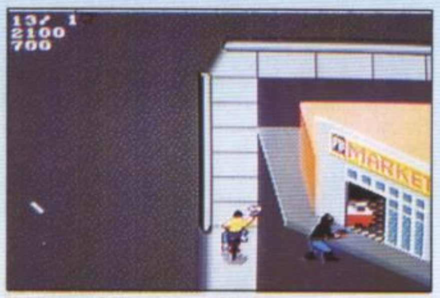


PGA GOLF

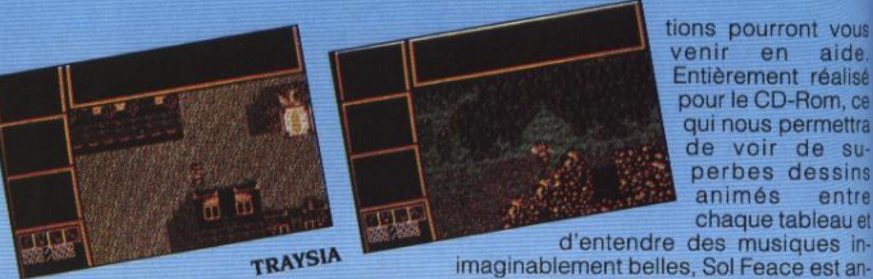
les uns que les autres et devrait frapper vos écrans aux alentours du mois de février, mais rien n'est encore très sûr. Un jeu comme je les aime.
Comme son nom l'indique, **PGA Golf** est une simulation de Golf. Issu de la Megadrive tout comme Thunder Spirits, cette simulation utilise une fois de plus toutes les capacités de la Super Famicom. Zoom sur le terrain, rotation de l'écran dans tous les sens possibles et imaginables pour avoir la meilleure vue d'ensemble, etc, etc... D'un graphisme et d'un réalisme excessivement fin, PGA devrait éminemment bien se comporter devant les différentes simulations de ce type existant déjà sur cette bécane. Si vous aimez le Golf, si avez une Super Famicom et si vous ne prévoyez pas l'acquisition de PGA Golf, je n'ai que trois mots à vous dire: honte à vous, et encore les mots sont parfois faibles!

MEGADRIVE

Devant l'offensive de la Super Famicom, la Megadrive fait bien de réagir. Si aux Etats-Unis les ventes de cette bécane semblent correctes, par contre au Japon la morosité est de mise et les perspectives à venir ne sont guère florissantes. Heureusement pour Sega, le lancement du Mega CD devrait arriver à point nommé pour remettre un peu la machine en marche.
En tout état de cause, rien ne limite les programmeurs sur Megadrive qui eux aussi se mettent à frapper comme des fous sur les touches de leur système de développement pour créer, encore et toujours des jeux sans cesse plus éclatants de splendeur (tiens, ça me rappelle une pub pour lessive, vous ne trouvez pas?).
Déjà converti sur Master System, sur Lynx et sur Gameboy, **Paperboy** est annoncé sur Megadrive. Comme toujours, fidèle à la tradition, vous êtes un petit livreur de journaux à vélo, engagé à la semaine par le journal de votre ville. Parti dare-dare sans vraiment savoir ce qui vous attend, vous vous rendez cependant très vite compte que votre boulot de vacances n'est pas si simple qu'il n'y paraît. Entre les voitures qui déboulent d'un croisement sans feu, entre les chiens qui se battent sur votre passage, les tondeuses à gazon rendues folles par on ne sait quel miracle encore, il faudra diriger votre bicyclette avec brio pour ne pas vous faire virer. Mieux encore, il faudra éviter de balancer votre journal n'importe où, votre place en dépend. Graphiquement superbement réalisé, Paperboy sur Megadrive est de loin la meilleure version de ce titre et cela toutes machines confondues (y compris les pseudo-ordinateurs ludico-chiants!).



PAPERBOY


TRAYSIA



SOL FEACE

On en va pas beaucoup s'attarder sur **Traysia** puisque très peu d'informations nous sont parvenues sur ce jeu. Sachez seulement qu'il s'agit d'un jeu de rôle plus balaise pour l'ins-tant encore uniquement en Japonais. Toutefois, Ubi Soft, l'importateur des produits Micronet en France, nous a promis qu'il sera en version anglaise lors de sa distribution dans notre doux et beau pays. Attendons donc de voir avant de nous prononcer un peu plus sur la qualité et sur la difficulté de ce titre.
Avec **Sol Feace** par contre, on change complètement de registre, puisqu'il s'agit d'un Shoot'Em Up bête et méchant. Et lorsque je dis bête et méchant ce n'est pas qu'une expression! Au cœur de la galaxie vous voilà embringué dans une histoire incroyable, où la seule façon de s'en sortir est de lutter corps et âme contre les ennemis qui vous narguent de leur attirail d'extermination. Heureusement qu'au cours de la dizaine de niveaux de Sol Feace, des options pourront vous venir en aide. Entièrement réalisé pour le CD-Rom, ce qui nous permettra de voir de superbes dessins animés entre chaque tableau et d'entendre des musiques inimaginablement belles, Sol Feace est annoncé au Japon en même temps que Ernest Evans, un jeu d'action sur CD-Rom, c'est à dire le 12 décembre. Un jeu qui devrait donc être disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle avant Noël donc.
Alors que la PC Engine de devrait plus trop tarder à recevoir en son électronique les octets de Space Fantasy Zone, la Megadrive elle attend avec une certaine impatience ceux de **Super Fantasy Zone.** Directement inspiré du Shoot'Em Up de la Master System, Super Fantasy Zone offrira au joueur bon nombre d'options et de tirs spéciaux qui assureront au jeu une bonne variété. Toujours doté de ses graphismes très enfantins, qui sont d'ailleurs à l'origine de la légende de ce titre, ce jeu de tir au scrolling horizontal sur plusieurs plans est annoncé pour une sortie courant décembre, enfin si les délais sont respectés, ce dont je doute fortement.



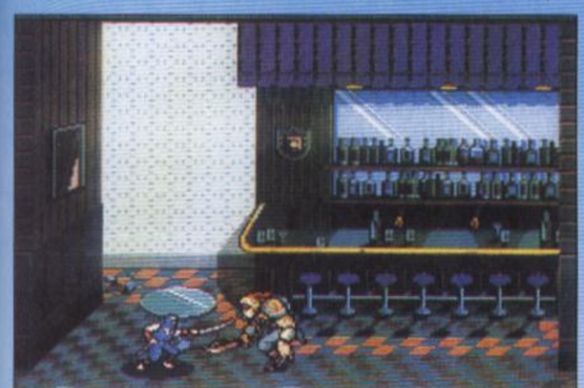
SOL FEACE



SUPER FANTASY ZONE

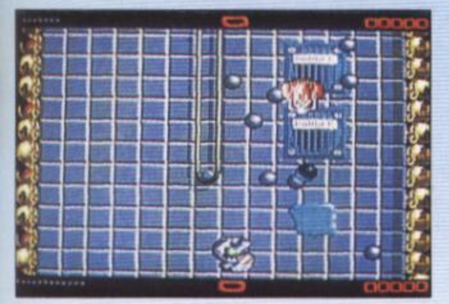
PC ENGINE

Suivant toujours son petit bonhomme de chemin, la PC Engine n'a en fait pas grand chose à faire de la guerre impitoyable que se livrent la Megadrive et la Super Famicom. Fidèle à elle même, elle garde ses adeptes et des jeux toujours aussi sympas sont en cours de développement. Certes d'une qualité inférieure techniquement parlant, ces jeux ont la particularité d'être parmi les plus rigolos et les plus distrayants sur consoles. Et puis finalement, n'est-ce pas la plus japonaise des consoles?
Annoncé pour le 24 janvier au Japon, **Ninja Gaiden** est un titre connu de tous. Déjà réalisé sur Lynx, sur NES et sur Gamegear (voir test dans ce numéro), nous revoilà donc dans la peau d'un de ces ninjas qui font toujours autant fureur dans le monde des jeux vidéo. Malgré des sprites un peu petits (mais on a déjà vu, avec Ninja Spirit par exemple, que cela ne gênait absolument en rien la bonne tenue générale du jeu), Ninja Gaiden garde sur PC Engine toute la magie qui est



NINJA GAIDEN

la sienne. Tout au long des niveaux qui avancent et se découvrent suivant un scrolling horizontal, vous devrez éliminer à grands coups de katana (le sabre des ninjas) tout ce qui bouge à l'écran. Alors que chaque niveau est conclu par un ennemi d'une force et d'une robustesse incroyable, vous aurez besoin de toute votre énergie et de toute votre concentration pour en venir à bout. D'un graphisme peut-être un petit peu simpliste, Ninja Gaiden reste tout de même le jeu qu'il a toujours été.
Avant d'être adapté sur PC Engine, **Ballistyx** existait déjà sur Amiga et sur ST. Réalisé à l'époque pour Psygnosis dont la réputation pour leurs jeux de qualité n'est plus à faire, cette conversion est due à Victor Musical Industrie. Basé autour d'un football



BALLISTIX

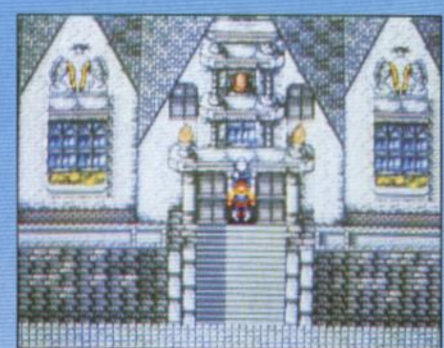


MINE SWEEPER

assez futuriste, où la balle est soumise à une très grande inertie, Ballistyx permettra à deux joueurs de s'affronter simultanément sur le même terrain. D'un intérêt pas vraiment évident au départ du moins, ce jeu programmé sur une cartouche de deux mégas gagne cependant à être connu et comme je ne suis pas le seul à le dire c'est que ça doit être vrai (remarque même si j'étais le seul, on pourrait admettre la chose comme acquise!).
Mine Sweeper de Pack In Video est un jeu de réflexion assez étrange. Basé apparemment autour du thème éculé de la Bataille Navale, ce jeu n'offre à vrai dire que très peu d'intérêt. Bien que programmé uniquement CD Rom, je doute fort que cette réalisation passionne les foules, mais bon, comme dit le fameux adage: qui vivra verra. On verra donc bien ce que donnera la version définitive de Mine Sweeper.
Dans **Impossamole**, vous jouez le rôle d'une taupe. Loin d'être aveugle, notre chère amie devra escalader échel-les et escaliers pour poursuivre ses poursuivants. Heureusement, pour s'en débarrasser, elle aura en sa possession des objets de malheur qui pourront anéantir toute vie hostile. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling multi-directionnel de fort bonne facture ma foi, Impossamole ne devrait pas voir le jour de si tôt vu que pour l'instant son adaptation n'est prévue que sur la version américaine de la PC Engine. Mais ne nous inquiétons pas trop, une version plus adéquate à nos machines devrait voir le jour un jour ou l'autre. Quand? That's the question!
Babel est un jeu de rôle réalisé pour le Super CD-Rom. Vous incarnez un jeune et



IMPOSSAMOLE



BABEL

très téméraire aventurier parti dans une quête sauvage à la recherche de la conscience du monde. Tu parles d'une quête? Cette mission hautement délicate qu'il s'est fixé lui fera découvrir un monde fait de dangers et de monstres ignobles qu'il faudra terrasser.
Malheureusement pour les amateurs de ce genre de jeux, tous les textes sont encore en Tong. Certainement passionnant lorsqu'on se plonge bien à donf au centre du problème, Babel ne pourra satisfaire que les fous furieux



FORGOTTEN WORLDS



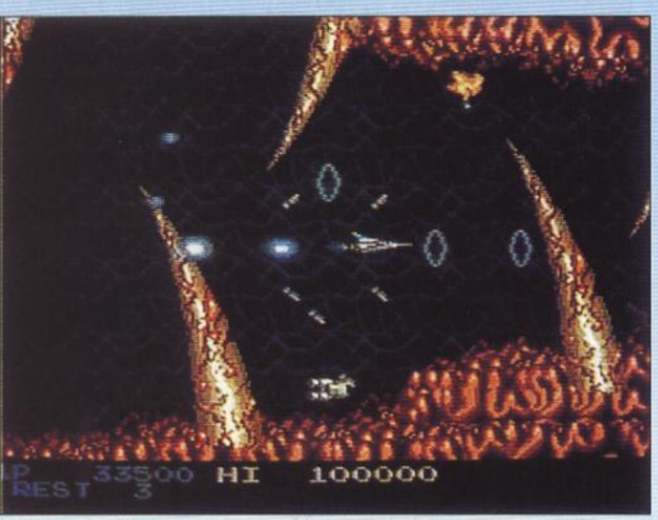
HELLFIRE

du genre et qui en plus possèdent de bonnes (de très bonnes) notions de Tong. Une affaire



GRADIUS

bien difficile en perspective.
Au cours des précédents numéros de Consoles News, on vous avait déjà causé de **Forgotten Worlds** sur Super CD-Rom. Les choses et les événements se précipitent car cette fois (enfin en apparence) sa sortie définitive devrait être prévue dans le courant du mois de janvier. En deux mots, je vous rappelle que Forgotten Worlds est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans et qu'il est possible de tuer la tonne de monstres qui tracent partout à travers l'écran à deux, chacun dirigeant son propre combattant. Un jeu de tir qu'il faudra posséder si vous détenez un Super CD-Rom, ou même si vous avez la dernière modification de la System Card, ce qui revient pratiquement au même.
Après sa pauvre réalisation sur CD Rom, **Hellfire** est de retour, mais cette fois-ci sur carte. Ce Shoot'em Up (le meilleur à mon sens sur Megadrive) vous fera vivre une aventure guerrière et cosmique inimaginable. Pris entre le désir d'amasser un maximum d'options et de détruire les aliens à l'écran, bien souvent vous ne saurez plus exactement quoi faire. Se déroulant sur un total de huit niveaux, il reste à espérer que cette réalisation sera meilleure que celle dont ont nous avait gratifié sur CD- Rom. Là encore j'ai des doutes.
Pour finir avec la PC Engine, voici deux des Shoot'Em Ups-culte des adorateurs de consoles, tous deux convertis sur la petite NEC, j'ai nommé **Gradius** et **Nemesis**. Ce véritable coup de force de la part de Konami, qui jusqu'à présent n'avait encore rien réalisé sur cette console, pourrait bien être le déclencheur d'une impressionnante liste, mais nous n'en sommes pas encore là. Variant selon les goûts, ces deux jeux de tir présentent cependant des arguments de choc qui pourront certainement séduire bon nombre d'entre vous. Sortie de ces deux titres annoncée pour décembre et janvier.



NEMESIS



NEO GEO

Largement au-dessus du lot, la Neo-Geo se fout mais alors éperdument de toutes les autres consoles. Considérée par certains (dont je fais parti) comme une simple machine d'arcade, la Neo-Geo n'a guère de souci à se faire quant à son avenir, surtout lorsqu'on voit la qualité sans cesse plus poussée des jeux qui débarquent.
Splash rally (titre non définitif) est une course de voiture vue du dessus complètement folle, dingue. Menée sur un rythme d'enfer, ce jeu s'apparenterait plutôt à une sorte de Spy Hunter. Alors que votre voiture est super-équipée de moteurs hyper-puissants, de gadgets en tout genre lui permettant de faire place sur son passage, elle devra tout de même faire attention aux tirs ennemis qui surgiront de toute part, et encore tout cela est sans compter avec l'hélicoptère de surveillance qui, à tout moment, balourdera des roquettes pour vous empêcher de continuer. Un jeu haletant. Sortie annoncée au Japon, le 20 décembre. Egalement prévu pour le 20 décembre au Japon, Robot Army est un jeu de combat comme seule la Neo-Geo est capable d'en faire. Composée d'une dizaine de niveaux, la tâche que vous allez entreprendre ne sera pas aisée, surtout lorsqu'on voit la gueule des ennemis qui vous attendent de pied ferme pour vous foutre une raclée que vous n'êtes pas prêt d'oublier. D'une réalisation bien évidemment somptueuse, à la hauteur de la machine, Robot Army se déroule entièrement suivant un scrolling horizontal. C'est démentiellement beau, fantastiquement bien fait et en plus SNK nous a gratifié d'une musique à en couper le souffle à un marathonien, c'est vous dire !



SPLASH RALLY

Voilà j'espère que vous avez passé un bon moment en parcourant les news de Consoles News. Pour ma part le devoir m'appelle. Alors passez un joyeux Noël et puis qui sait, peut-être au mois prochain, si Dieu le veut !

Shining in the Darkness

Il existe, de par le monde, des métiers qui comportent des risques bien particuliers. Il en va ainsi pour le métier de princesse. Je ne sais pas si vous avez remarqué ce fait bien étrange, mais, dès qu'une princesse intervient quelque part, elle a toujours le mauvais goût de se faire enlever par le premier chaotique venu. Je dis le mauvais goût parce qu'évidemment qui c'est qui doit se casser la tête à la rechercher? Dans le mille, c'est nous! Cette fois, il vous faudra voler au secours de ce brave Roi Drake, seigneur aimé et adoré du pays de Thornwood. Une chance, c'est que vous le connaissez bien puisque votre père Mortred était, hier encore, son meilleur et plus fidèle chevalier. Si je dis hier encore, c'est que votre bon papa a disparu alors qu'il escortait la douce Jessa, Princesse du Royaume. Mais à peine êtes-vous prêt à affronter les périls du fameux Labyrinthe qu'intervient un dénommé Dark Sol. Affirmant posséder la jeune fille, et donc implicitement votre père, il pose comme condition pour qu'elle retrouve la liberté, que le Roi lui cède tous les droits sur son royaume. Devant cette menace abominable, vous partez découvrir les niveaux, sous-niveaux et sous-sous-niveaux du Labyrinthe où la Princesse serait retenue captive d'après diverses rumeurs plus ou moins fondées.

Vous voilà au cœur d'un dédale entièrement réalisé en trois dimensions où suivant une animation exemplaire vous découvrez salle après salle de nouveaux éléments de réponse à votre enquête. Vous voulez jeter un coup d'œil dans un couloir à votre gauche? Avec un scrolling d'une fluidité satanique



l'écran vous montre ce nouveau couloir au fond duquel il vous semble apercevoir, à la lueur des torches, un coffre encore inviolé. On pourrait, si l'on partait avec un fort a priori, se dire que cet alignement de murs, souvent semblables, est un chef-d'œuvre d'ennui, eh bien pas du tout! Choisir son chemin parmi ces tours, virages, détours et carrefours est un défi pour les nerfs et pour l'intellect très stimulant!

Il est vite préférable de tenter de faire un plan même si ce dernier ne sera pas toujours facile à suivre lorsqu'interviendront des trappes qui vous changeront de niveau ou des tourniquets dans des carrefours qui vous expédieront dans une direction aléatoire! Autant dire qu'il faut savoir rester calme pour ne pas éclater la console à grands coups de batte de baseball rageurs! Pour pimenter la sauce, déjà très forte, vous trouverez aux fonds de quelques cul-de-sacs des coffres qui vous permettront de mettre la main sur de l'argent, des objets et parfois même des monstres planqués là, juste pour vous faire regretter d'être aussi curieux! En parlant de monstres, vous pourrez en regardant le bestiaire étonnamment fourni vous composer un petit traité de tératologie dans les labyrinthes d'heroic-fantasy. Parfois vous trouverez sur vos ennemis fraîchement abattus des objets qu'il sera toujours agréable de récupérer (NdA: moi aussi j'aime beaucoup recevoir des cadeaux, surtout que Noël approche! Prenez note!). Ceci quand ces mêmes ennemis n'auront pas eu la bonne idée de s'enfuir ou d'aller chercher des renforts! De toutes façons, en cas d'affluence, la magie que vos deux compagnons de route vous fourniront devrait suffire à dégager efficacement l'écran: sommeil, foudre, flamme, confusion... on retrouve une bonne partie des sorts présents dans les grimoires d'AD&D ou de Runequest. Inutile que je m'attarde plus, vous l'avez compris, Shining In The Darkness mérite bien que vous ne passiez pas à côté.

T.S.R.





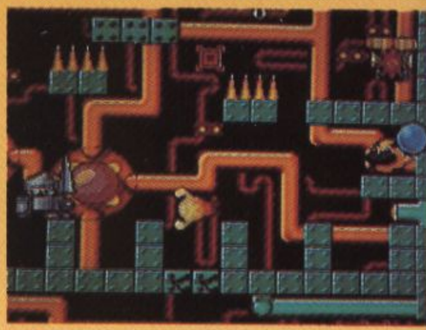


EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 19

SUPER WATER BOMB







Sur micro il y a des jeux comme ça qui sont sans cesse renouvelés et qui gardent cependant la bonne humeur de leur printemps, de leur jeunesse, et Super Water Bomb fait partie de ceux là. Considéré par certains comme la suite de Parasol Star, qui lui-même était la suite de Rainbow Islands, qui lui-même était la suite de Bobble Bubble qui vient d'être réalisé sur Master System (c'est d'une simplicité!), Super Water Bomb n'est en fait qu'une adaptation d'un jeu d'arcade de Taito, Liquid Kids, qui en son temps avait ses fans, dont je faisais partie (la série des Bobble Bubble et moi, c'est une grande histoire d'amour!).
Cette fois-ci pourtant et contrairement à tout ce qui a pu se faire auparavant, on est vraiment en face d'un jeu d'arcade au



scrolling multi-directionnel et où l'action est menée bon train. Avec des bulles de savon en guise d'arme vous devrez éliminer de l'aire de jeu et de la dizaine de niveaux tous partagés en trois ou quatre sous-niveaux, tous les petits monstres fort joliment dessinés. A la manière de Bobble Bubble et une fois la bulle de savon tirée et le petit monstre capturé, il faudra se précipiter vers lui à toute vitesse pour récupérer options et bonus. Tout cela dans une atmosphère bon enfant amplifiée par des musiques sympathiques et dynamiques. Voilà, la grande force que devrait avoir ce jeu est sans aucun doute le dynamisme et la sympathie. Dans Super Water Bomb, tout va très vite, et les décisions à prendre pour éviter les ennemis ou pour les déglinguer doivent s'effectuer en un dixième de seconde. A la fin de chaque niveau, on retrouve comme à l'habitude des monstres plus importants que ceux présents au cours du jeu, il faut alors la jouer fine et ne pas en vouloir trop, trop vite pour parvenir à ses fins. D'une très grande maniabilité, Super Water Bomb est très certainement l'un des meilleurs titres à venir sur PC Engine d'ici à la fin de l'année, et ce n'est pas que mon petit doigt qui me l'a dit.

DISPONIBLITE : DECEMBRE
EDITEUR : TAITO
PREVIEW SUR PC ENGINE







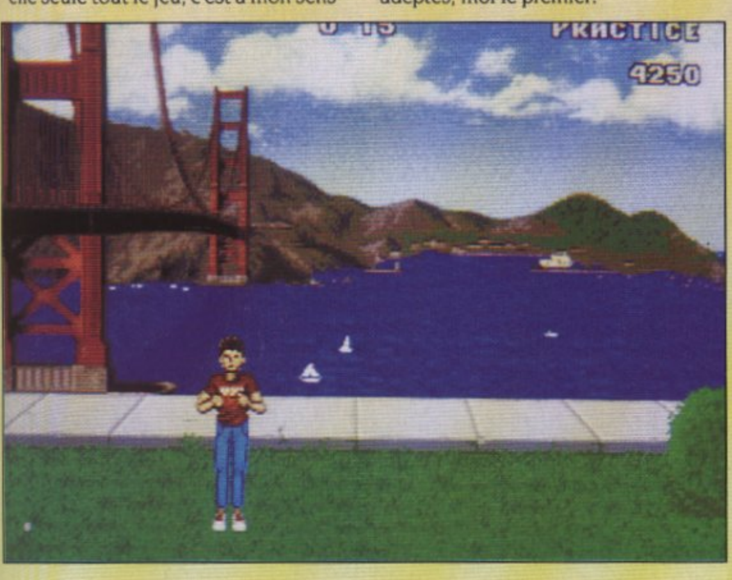
CALIFORNIA GAMES

Déjà converti sur Master System, California Games (Cal Games pour les intimes) est un jeu qui regroupe en fait cinq épreuves différentes qui sont toutes inspirées des jeux favoris des Californiens, région qui reste et demeure l'avant-garde novatrice des Etats-unis en matière de divertissements et de jeux de plage complètement barges et loufoques. Déjà réputé sur Lynx, pour avoir été non seulement le premier jeu, mais également le meilleur, Cal Games (Oh yeahh!) risque bien sur Megadrive d'être complètement dément au vu des graphismes et des diverses animations contenues dans ce titre. Bien sûr, il faut aimer le sport, il faut aimer le risque et les émotions fortes. Si ces conditions sont réunies chez vous, alors en route pour une bonne bouffée de chaleur et une forte poussée d'adrénaline. Comment, vous ne me croyez pas? Tsss, c'est pas bien, ça. La première épreuve est le surf. Bien que cette épreuve ne constitue pas à elle seule tout le jeu, c'est à mon sens l'épreuve la plus spectaculaire et la plus génialement enthousiasmante de Cal Games (Oh yeahhh). Sur votre planche, vous voilà seul devant l'immensité océane, des vagues cachant l'horizon de leur hauteur. Le première vague arrive et hop vous voilà parti dans des exercices époustouflants rendant verts de rage les badauds qui se poussent pour voir vos exploits en direct. Les autres épreuves sont elles aussi tout à fait géniales dans leurs réalisations respectives. Que ce soit le BMX, le roller-skate ou le half-pipe, on s'éclate vraiment comme des bêtes à faire gesticuler le joueur dans tous les sens pour qu'il s'élève et s'arrache de l'attraction terrestre. En fait, parmi ces cinq épreuves seul le footbag est un peu décevant, mais quatre épreuves superbes sur cinq, c'est déjà un excellent pourcentage. Si tous les jeux étaient constitués par quatre-vingt pour cent de réussite, on n'en serait peut-être pas là. Prévu pour une commercialisation au début de l'année prochaine, Cal Games (Oh yeahhh) aura certainement ses adeptes, moi le premier!

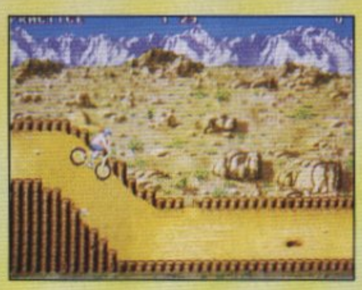


DISPONIBILITE: JANVIER
EDITEUR : SEGA
PREVIEW SUR MEGADRIVE

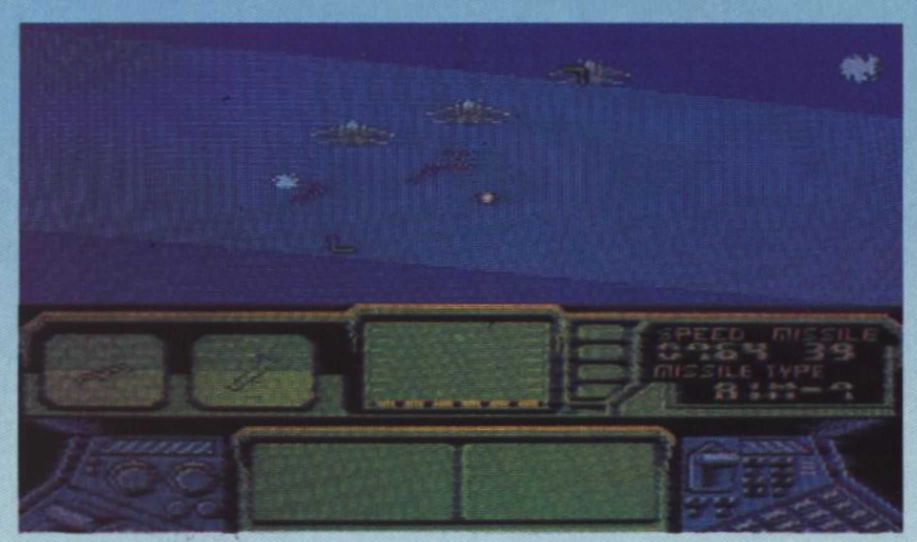








TOP GUN
THE SECOND MISSION



Maverick (alias Tom Cruise dans le film, alias vous dans le jeu) revient sur Nintendo, et il est pas content. En effet, après avoir réussi avec brio la première mission (également aux commandes de la NES), l'école de Top Gun le rappelle pour tester une fois de plus ses capacités en combat aérien à Mach 3. Il pensait pourtant avoir déjà fait ses preuves auparavant. Son agilité à bord d'un F14 Tomcat serait-elle donc encore mise en doute? Ce n'est pas supportable, et il s'empresse de rejoindre son ancienne école avec sa moto pour voir ce qu'il en est vraiment. Dans le bureau de son instructeur, il apprend que depuis sa dernière sortie où il est revenu grand vainqueur, beaucoup de temps a passé. Il lui faut donc reprendre l'entrainement pour ne pas perdre ce qu'il a déjà appris. Surtout que l'ennemi a rapidement progressé et que son armement évolue sans cesse. Une rumeur prétend d'ailleurs qu'ils ont réussi à mettre au point une nouvelle arme dévastatrice digne de voler au côté des navettes spatiales de Star Wars. Vous pensez d'abord qu'il s'agit de science-fiction, mais quand on vous dit qu'il vaudrait mieux vous entraîner encore un peu aux duels aériens avant d'aller mettre à la casse cet engin de la mort, vous comprenez que cette mission sera top niveau. Vous pouvez donc commencer par des combats qui vous mettront face à un adversaire "ordinatorisé" (à force d'inventer des mots je finirai peut-être académicien) (NDLR: faudrait déjà que tu arrives à écrire et à utiliser correctement ceux qui existent) ou à une personne de votre entourage. L'odinateur peut vous opposer 7 pilotes différents qui savent manier leur appareil. Vous avez donc le choix entre plusieurs types de missiles (le Sidewinder, le Sparrow et le Phoenix). De plus, suivant leur poids, vos possibilités de stockage changeront. Votre but, vous l'avez compris, sera alors d'accrocher puis de shooter vos sept adversaires les uns après les autres, ce qui n'est pas toujours évident. Ensuite, vous essayerez peut-être de passer à la mission proprement dite divisée en trois stages assez semblables, rassemblant attaques terrestres, aériennes et marines. A la fin des trois stages, il vous faudra affronter un boss (un bombardier, un hélico et la navette pour finir) et réussir un atterrissage sur votre porte-avion. Cette phase est d'une facilité déconcertante et n'est pas non plus une grande réussite au niveau visuel. En fait, les premières minutes de jeu laissent perplexe. Est-ce une bonne simulation d'avion ou un jeu d'arcade pure pas très original? Eh bien, c'est un peu des deux, et l'on se rend vite compte, avec la lassitude qui nous prend, que l'on est loin d'être devant une des petites merveilles auxquelles nous avaient habitués les gens de Konami. Très proche du premier épisode au niveau de la réalisation mais très loin aussi d'un réel simulateur,

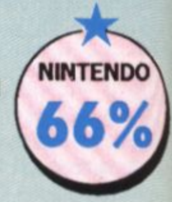
Top Gun the second mission a beaucoup de mal à en imposer.

Dommage, car l'idée de duel contre une autre personne était très bonne et méritait d'être approfondie.

Eh oui, monsieur Konami, à force de nous proposer des petits chefs-d'œuvre, les joueurs deviennent plus exigeants. Je l'espère en tout cas.

RASTAFOO

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 13











Voilà qu'un beau matin vous ouvrez les yeux sur un monde aussi dangereux que singulier. Autour de vous se dressent des murs composés de formes géométriques étranges, de végétaux fantastiques et de pièces d'échec géantes. L'angoisse vous étouffant l'espace d'un instant, vous voilà obsédé par une idée fixe et désagréable: comment sortir de cet endroit? Longeant les murs vous faites apparaître des passages mais attention, tous ne mènent pas à la sortie, certains ne sont que des cul-de-sac infestés de créatures cruelles et perverses, comme d'ailleurs toutes les créatures peuplant ce genre d'endroits. Au fur et à mesure de votre progression dans ces dédales aux formes si particulières, vous aurez le loisir de ramasser des objets qui seront, la plupart du temps, d'une aide considérable. C'est ainsi que vous accumulerez anneaux, potions et bâtons magiques aux pouvoirs mystérieux et parfois même nocifs pour votre propre santé. Votre équipement risque de devenir très rapidement très important et les objets magiques vont se bousculer dans votre sac à dos. Mais dans ces lieux de perdition, tout n'est pas toujours rose. Il y aura beaucoup de monde pour vous faire la peau. Une trentaine de créatures différentes tenteront de vous trucider et ne manqueront pas de vous en faire voir de toutes les couleurs! A coups d'épée vous pourrez vous frayer un passage au travers de cette faune inamicale. Vous mènerez de bout en bout les combats en vous collant au plus près de la créature visée et en lui assénant de nombreux coups sur le museau. Comment faire si la créature n'a pas de museau? Facile, débrouille yourself! Je vous préviens de suite, combiner déplacements et combats simultanément sera loin d'être toujours aisé. Le peu de maniabilité de votre petit personnage n'autorisant pas d'actions trop subtiles ni trop complexes. En un mot, il suffit d'être bête et méchant pour parvenir, sans trop de difficulté à traverser la quarantaine de niveaux proposés.

En fait, Dragon Crystal est un jeu très gentillet. Les graphismes des créatures ou des objets sont sommaires, même s'ils font parfois preuve d'un soupçon d'originalité bien agréable dans des décors qui, eux, manquent totalement d'imagination. Pourtant le jeu n'est pas aussi détestable qu'il pourrait le paraître au premier abord. Le scrolling multidirectionnel et cette vue de dessus permettent une visite assez rapide des lieux, ce qui empêche que l'on s'y ennuie et autorise même un semblant d'enthousiasme. Chercher la sortie de ces niveaux peut, à la longue, constituer une source de plaisir non négligeable et si l'on passe la représentation graphique très décevante, le jeu peut s'avérer d'un intérêt sans cesse croissant. Rien d'exceptionnel donc, mais Dragon Crystal pourra en séduire plus d'un par son aspect de défi face à un labyrinthe dans une ambiance d'heroic-fantasy.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 12
SON : 13
ANIMATION : 14





PC Engine
5 BONNES RAISONS DE
S'ECLATER SUR
CONSOLE NEC!!
- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile
sodipeng
SODIPENG
-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67
HOT LINE
(16)99.08.95.72



NCE 5
RE
AFX
1290 Frs*
1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS
*Prix public généralement constaté
3615
SODIPENG
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine
TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG
DES DIZAINES DE JEUX PC ENGINE A GAGNER TOUS LES MOIS!!
Remplissez ce coupon et retournez le à: (JO)
SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Nom:
Adresse:
Ville:
Code postal:

TECMO BOWL

Si vous ne le saviez pas déjà, le Bowl ou plutôt le Super Bowl est la compétition reine aux Etats-Unis en matière de Football Américain, toutes les équipes s'entraînent comme des folles, comme des acharnées, pour conquérir le titre, mais bien sûr une seule y parvient. Ici, c'est donc ce que vous propose Tecmo qui espère vous voir suer comme des bêtes pour atteindre le titre de champion.
D'entrée de jeu, je vous préviens, si vous n'aimez pas le football américain, ce n'est même pas la peine de songer un instant à vous procurer cette cartouche car vous risqueriez d'attraper une crise cardiaque, il n'y en a que pour ce sport, remarque complètement stupide d'ailleurs puisqu'il s'agit d'une simulation. C'est dingue parfois les conneries que l'on peut écrire, enfin...
Avant toute chose et avant de pouvoir exploser la tête de l'équipe adverse qui soit dit en passant peut parfaitement être dirigée par la console ou par un de vos meilleurs potes, il faudra choisir votre équipe parmi les douze de la NFL. Une fois cette opération effectuée vous voilà parti pour de vives émotions.
Alors que le match se déroule sur un terrain qui scrolle horizontalement, les joueurs sont vus un peu de trois quarts haut, ce qui donne une certaine impression de perspective. Evidemment et comme chaque simulation de ce sport qui se respecte, il y a entre chaque action une coupure vous permettant de choisir votre option d'attaque ou de défense grâce à des schémas tactiques fort bien détaillés mais en nombre un peu limité à mon goût. Doté d'un graphisme quelque peu sommaire, mais qui a l'avantage de permettre une action assez rapide, Tecmo Bowl est une bonne simulation qui pourrait avec des améliorations techniques bien se situer si elle était réalisée sur des machines un peu plus performantes.

J'm DESTROY



EDITEUR : TECMO
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 17
SON : 15
REALISME : 17





C'est vrai que jusqu'à présent mis à part quelques exceptions (les deux Nemesis par exemple) les possesseurs de Gameboy n'ont pas été gâtés par les Shoot'Em Ups, ce qui est loin d'être le cas chez les Megadrivistes (viens) ou chez les Necophiles. Alors lorsqu'on en tient un, on est heureux, content et en plus quand il est de bonne qualité c'est encore mieux, alors réjouissez-vous, Shoot'Emmeurs, je vous le dis d'entrée, Aerostar est un bon Shoot'Em Up.
Comme d'habitude une plaie inter-galactique s'est abattue sur votre pauvre petite planète qui n'en demandait pas tant. Des dizaines de tas de ferraille robotisée se sont emparés du pouvoir et mènent la vie rude aux quelques survivants de l'apocalypse. Durant cette ascension des machines, un groupe de résistance a pourtant su se mobiliser pour essayer de vaincre le destin cruel qui s'avançait à grande vitesse sur leur vie. Cette mobilisation a donné naissance à un avion de chasse super sophistiqué, l'Aerostar et vous en êtes l'heureux (enfin, c'est encore à voir) pilote.
Alors que tout au long du jeu, le décor s'ouvre grâce à un scrolling vertical, lent certes mais de bonne facture. Ah oui, je ne vous avais pas prévenu, toute l'action d'Aerostar se déroule sur plusieurs niveaux et pour buter certains ennemis vous devez changer de plate-forme en appuyant sur le bouton A. Des boules de feu, aux avions lanceurs d'engins, en passant par des roquettes et autres missiles à tête chercheuse, vous allez galérer comme une bête pour vous sortir des situations périlleuses dans lesquelles vous vous retrouverez. Heureusement des options telles que des tirs dans cinq directions, des bombes, des lasers, bref toute la panoplie du parfait Shooting Game pourront vous venir en aide aux moments difficiles. D'une excellente réalisation générale, les ennemis (une cinquantaine environ) sont variés, les décors de fond splendides, Aerostar est un jeu fort sympathique qui souffre cependant à mon sens d'une certaine lenteur au niveau de l'action.

J'm DESTROY

EDITEUR : VOC TOKAI
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITE : 16

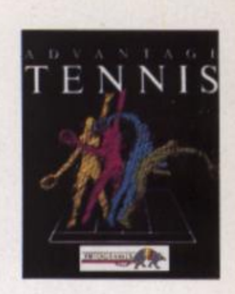


GAME BOY 83%

Sélection MICROMANIA



ADVANTAGE TENNIS

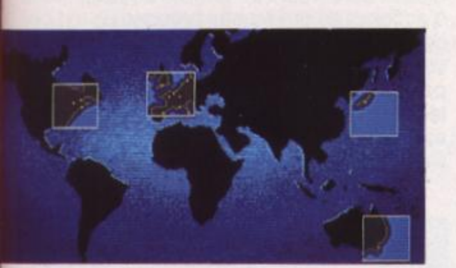


undi 3 novembre 1991 LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS. ★ 1ère ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT !

ncore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS ur ses adversaires. Sa supériorité technique ncontestable a été démontrée sur tous les terrains ors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur uffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir on titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.





PROFIL D'UN CHAMPION

- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du joueur.

GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.

lagnifique smash haut en extension sur le azon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.





PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

TIME CRUISE II

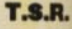


C'est reparti pour une balade dans le temps! Pas question ici de voiture du type De Lorean complètement trafiquée ou d'une machine tout droit sortie de l'esprit fiévreux de Wells mais attention, accrochez-vous, le choc risque d'être dur, il s'agit pour cette fois d'un flipper. Même ce genre de machine se mettent à parcourir toutes les époques. D'ailleurs, moi aussi il faudra que je m'y mette, histoire de faire un tour à Röcken en 1844. Néanmoins, ce flipper a une particularité bien singulière: il est truffé d'étranges machines qui se mettent en marche dès qu'on les touche avec l'éternelle balle d'acier chromée qui traîne habituellement dans ce genre de lieu. Après, tout se met à clignoter, à biper, à sonner... Il y a derrière tout ça quelques bonus mystérieux ou bien quelques tableaux supplémentaires où les points ne demandent qu'à être ramassés. Autre caractéristique de ce flipper intertemporel: sa taille. Bumpers, flips, bonus et passages secrets s'étalent sur pas moins de neuf écrans! Tantôt à droite, tantôt à gauche, la balle n'a pas fini de voyager de l'un à l'autre. Collecter tous les bonus ne sera pas une mince affaire et il faudra y laisser bien des heures.

De plus, pour découvrir toutes les astuces, il faudra chercher pendant de longs moments. Time Cruise II vous propose aussi de jouer sur des tableaux d'entraînement soit au moyen-âge soit dans la préhistoire sous les océans, lorsque ceux-ci étaient encore peuplés de créatures difformes et immondes. Là, vous pourrez jouer simultanément avec plusieurs balles et attraper des bonus d'une valeur non négligeable. En fait, vous pourrez surtout vous faire la main et apprendre les rares techniques de la science flipperienne. Si l'envie vous prend d'écrire un bouquin dessus, n'hésitez pas, vous innoverez.

Pourtant ce flipper n'a pas la pêche ni même l'originalité d'un Devil Crash, sorti depuis déjà longtemps sur cette machine. Les couleurs des décors sont fades et les décors euxmêmes ne sont pas terribles. Entendez par là qu'ils sont dans l'ensemble assez médiocres et sans aucune originalité. Le tout apparaît comme quelque chose de terne, d'inodore et sans saveur. Sur tous les écrans présents, il n'y a pas à un seul endroit cette petite touche exquise qui faisait toute la saveur et tout le charme d'un Devil Crash (on revient toujours aux références!). Globalement, ce jeu est d'une monotonie uniforme. Si vous êtes sensible, dépressif ou accoutumé au spleen baudelairien, ne tombez pas déçu, vous risqueriez de vous tirer une balle dans la tête. Bien sûr, l'animation sur ce méga-flipper est impeccable et on ne peut lui faire aucun reproche mais l'on ne joue pas un jeu pour voir son animation, fût-elle parfaite! Idem pour la musique qui se laisse écouter tout au plus. Rien ne parvient à susciter un intérêt particulier. Les tableaux bonus sont tant limités en possibilités d'action que l'on regrette presque de tomber dedans. Bref, inutile d'en dire plus, vous le voyez bien, Time Cruise II ne sort absolument pas des sentiers battus et l'on aurait pu attendre beaucoup mieux d'un flipper venant après le Maître incontestable qu'est Devil Crash l'Inévitable.

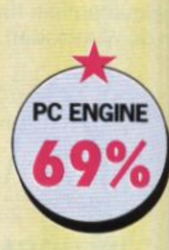
T.S.R.











EDITEUR :FACE
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 13

WOODY POP

Je vous préviens, le scénario qui va suivre est d'une bêtise et d'une ringardise plus qu'affolantes, et pourtant c'est bel et bien celui de ce nouveau jeu de Sega pour la Game Gear. Dieu ait leurs âmes, parce que c'est vraiment nul! Mais écoutez bien. Le Manoir enchanté est la seule source de jouets, dans ce bas monde et un esprit pervers et malfaisant à tout bonnement décidé de le fermer. Plus question qu'un seul jouet ne sorte et vienne égayer la vie des pauvres petits enfants qui crèvent d'envie devant les vitrines de Noël. Heureusement, parmi ces jouets enfermés, il y en a un, un peu moins con que les autres, et qui, pour se révolter, décide de libérer tous ses compagnons. Ce téméraire jouet en bois n'est autre que Woody Pop en personne! Je vous avais prévenu, c'était naze.

Enfin, pour résumer et pour que vous sachiez ce que vous allez acheter, si Woody Pop était dans vos prévisions d'achat, ce jeu n'est en fait rien d'autre qu'un vulgaire casse-briques, certes bien réalisé, mais vulgaire quand même.

Lorsqu'on commence à jouer à Woody Pop, on est assez rapidement dans l'ambiance enfantine du jeu. Les graphismes, quoique pas vraiment très recherchés, sont colorés à souhait et la bonne humeur se dégage tout de suite de cette production. Ne vous attendez tout de même pas à tomber à la renverse dès les premiers zyeutements, vous serez déçu. Avant d'arriver à la conclusion de Woody Pop, il faudra franchir en tout cinquante niveaux. Bien sûr, des armes ou plutôt des options nouvelles pourront vous venir en aide pour agrémenter un petit peu l'action. Parmi celles-ci, on notera la présence d'une pastille qui, une fois attrapée, augmentera les dimensions de votre raquette, d'une autre qui ralentira la vitesse de la balle (option fort utile puisque la jeu se déroule à très vive allure), etc... En tout, onze options viendront vous prêter main forte dans votre tâche. Bien loin d'être original, Woody Pop a tout de même le mérite d'exister. Et puis, même si vous aimez les casse-briques, vous ne pourrez pas être déçu par celui-ci.

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON 14
ANIMATION : 15

GAME GEAR **70%**

Galaga '91

Autant vous le dire tout de suite, ce test risque d'être très subjectif tant la série des Galaga a compté dans ma vie de joueur invétéré. Depuis des années, je me complais à écraser ces aliens colorés qui vont et viennent à l'écran. Parfois rangés, bien alignés, comme dans les meilleurs moments de Space Invaders, ils peuvent également sortir de la masse pour venir vous attaquer et vous en faire voir des vertes et des pas mûres à la façon de Galaxians, un jeu illustre, lui aussi, à son époque. Au début, pourtant, les choses ne sont pas très difficiles, les ennemis sortent des rangs de façon simple et, en général, un à la fois; il ne vous reste alors plus qu'à leur balourder un petit tir dans la gueule pour les réduire en cendre et marquer un maximum de points. Encore plus que de braver les niveaux, marquer des points à donf est l'un de vos principaux objectifs lorsque vous prenez les commandes du petit vaisseau spatial, qui, comme vous le savez certainement, ne peut se déplacer que de la droite vers la gauche. Et c'est là réside que tout le charme de ce jeu mythique (je vous avais prévenu, Galaga j'adore!). A certains moments, mieux vaut être à l'affût des mouvements des gros ennemis, car ils peuvent parfaitement vous entraîner dans leur champ de force. Cette possibilité vous permet de récupérer un double vaisseau, plus important en taille et en puissance de feu. Essayez de l'obtenir dès le départ, vous ne vous en porterez que mieux par la suite. A intervalles réguliers, un bonus stage vous donnera l'occasion de gagner un max de points, à condition que vous butiez toutes les vermines qui se présenteront sous vos rayons, et de réussir ainsi un "perfect" retentissant. Bien que moins peaufiné que la version PC Engine, Galaga'91 est sur Game Gear tout à fait remarquable et lutter dans le cosmos à vos risques et périls est une joie intense.

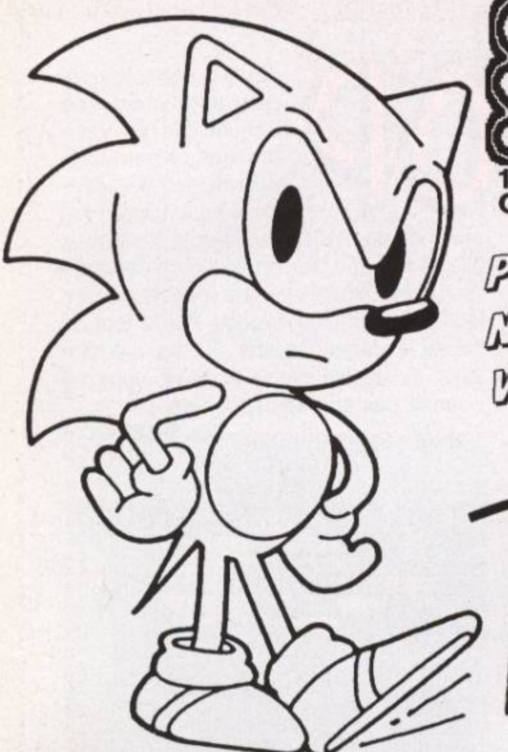
J'm DESTROY

Sélection MICROMANIA

EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON 18
ANIMATION : 17

GAME GEAR **90%**





145 rue de flandre, 75019 Paris. Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, Bus 60 et

POUR NOEL, SHOOT AGAIN VOUS COUVRE DE : MEGA-CADEAUX

Game boy + 1 jeu au choix
écouteurs stéréo, 4 piles, un "Link" câble comprenant Tetris, des
890 Frs
CADEAU : 1 housse de transport pour jeux



MEGADRIVE(française) +
STREET OF RAGE
1350 Frs, *CADEAU* :
UN GAME ADAPTATOR



GAME GEAR + MICKEY MOUSE
1090 Frs, *CADEAU* :
Une housse de transport pour jeux

CADEAU : PORT GRATUIT(1) !!! Collissimo 48H

MEGA CD



C'est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zooms, de rotations, d'étirements.
Cette merveille de technologie japonaise sera disponible chez SHOOT AGAIN dès la 1ère semaine de décembre.

N'hésitez pas à le réserver dès aujourd'hui afin d'être les premiers Européens à profiter du MEGA CD

Ernest Eavans	559Fr
Mega CD	4490Fr
Megadrive+CD	4990Fr

Megadrive française :	
seule	949f
+ Streets of Rage	1350f
Megadrive japonaise :	
seule	990f
+ Streets of Rage	1350f
Aero blaster	429f
Arcus odyssey	429f
Batman	429f
Bonanza bros.	369f
Darius II	449f
Devil hunter yoko	399f
Dick tracy	369f
Dinoland	369f
Fantasia	429f
Final blow(James buster...)	369f
Fire mustang	399f
Ghouls'n ghosts	449f
Golden axe	399f
Heavy unit	399f
Hell fire	369f
Jewel master	419f
John madden football	449f
Kageki	399f
Megatrax	399f
Mickey mouse	399f
Monster lair	369f
Moonwalker	369f
Mystic defender	399f

Accessoires :

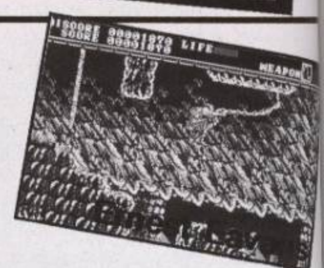
Péritel pour MD jap.	199f
Joypad	149f
Arcade power stick	449f
Adaptateur pour jeux japonais	99f

MEGA NEWS

MEGA-NEWS

Phantasy Star III Promo	559 F
Streets Of Rage	429 F
Sonic The Hedgehog	429 F
ROLLING THUNDER II	429 F
Double Dragon II	449 F
Y's III	449 F
Runark(Growl)	429 F
Undead Line	429 F
Beast Warrior	429 F
F1 Circus	429 F
Fighting Masters	449 F
Wani Wani World	399 F
Task Force Harrier II	399 F
Dahna	399 F
Golden Axe II (Déc)	449 F
DONALD DUCK	449 F

NHL Ice hockey	449f
Out run	429f
PGA tour golf	449f
Phantazy star III	599f
Populous	449f
Revenge of shinobi	399f
Saint sword	419f
Shadow dancer	399f
Sonic the hedgehog	429f
Spider-man	429f
Streets of rage	429f



Super air wolf	369f
Super league 91	369f
Super monaco GP	399f
The strider	399f
Thunder force III	429f
Thunder fox	399f
Vapor trall	399f
Wrestle war	429f

NEWS :

Tom, Jam and Earl	449f
Road rash	449f
Decap attack	399f
Rent a hero	349f
Galaxy force II	399f
Devil crush	449f
El viento	429f
Mercs	429f
Kabuki soldier	429f
Wonder boy V	429f

ADAPTATEUR AMSTRAD : 249 Frs. Il vous permettra de brancher la console de votre choix sur votre moniteur Amstrad !

(1)Port collissimo gratuit pour toutes commandes de cartouches passées par chèque ou carte bleue. Offre valable jusqu'au 31/12/91. SEGA, NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Core, Super, GT, et LT sont des produits dépo



Offre dans limite des stocks disponibles. *Offre valable jusqu'au 31/12/91.**Jeu au choix parmis : "Actraiser, Populous, Big Run, Hole in One, SD Great Battle, Gradius III et Bombuzal."***A choisir dans la sélection "Shoot Again". Prix révisables sans péavis. Photos non contractuelles.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Nom............................ Prénom............................

Adresse............................

Ville............................ Code postal............................

Téléphone............................ Date............................

C.B. n° : | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'ex : | | | |

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
......	......	......
......	......	......
......	......	......
......	......	......
......	......	......

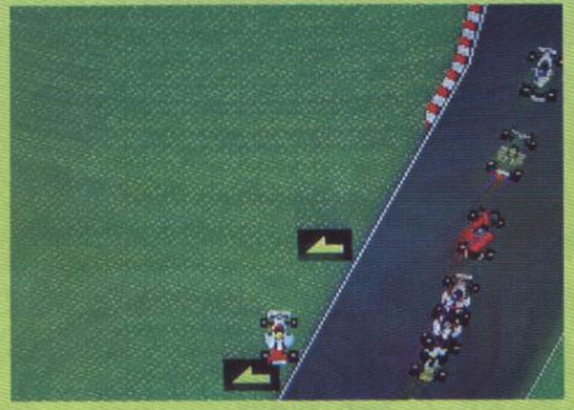
Participation au frais de port et d'emballage 0 F

MONTANT TOTAL : ....

Je joins à ma commande : ☐un chéque, ☐un C.C.P., ☐un mandat lettre, ☐Je préfère payer au facteur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande.

Je possède un(e) : Megadrive ☐, Master system I ou II ☐, Game gear ☐, Nec ☐, Game boy ☐, Super famicom ☐, Neo geo ☐, Autre ☐

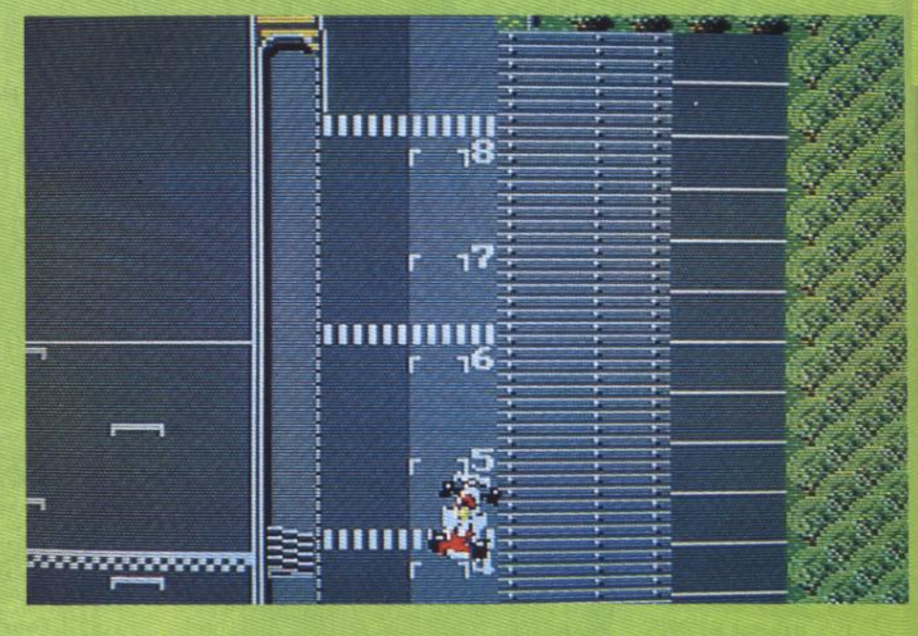
WORLD CIRCUIT



Bien décidé à en finir une bonne fois pour toutes avec tous ces lascars ridicules qui pensent tout comme vous d'ailleurs être le meilleur pilote de la génération vous vous engagez dans une écurie de course de Formule Un pour essayer de prouver à votre entourage et surtout pour essayer de prouver à vous-même que vous êtes un bon, un très bon même, que vous êtes the best of the best. Mais dans ce monde où la compétition règne en maître rien n'est facile et devenir champion du monde lorsqu'on démarre de rien du tout, ce n'est très certainement pas la meilleure façon de commencer. Mais comme le dit le proverbe: "Qui n'essaye rien n'a rien", vous vous devez d'essayer et de réussir. Quelle motivation, quel esprit de vainqueur, quelle attitude belle et noble que celle qui habite votre esprit avant le départ.

Malheureusement je doute fort que ces divers principes soient d'une très grande utilité lorsque vous commencerez vos premiers pas dans World Circuit. D'une part tous les textes et toutes les nombreuses options de jeu que vous devrez sélectionner dès le départ sont en tong, ce qui une fois de plus n'arrange pas vraiment nos affaires. Plongé dans un amas de signes barbares (excusez-moi, messieurs les nippons, mais bon, faut quand même reconnaître que votre langue n'est pas l'une des plus simples de ce monde), vous aurez quelques difficultés à parfaitement vous y retrouver. Entre les %**£ et les !'&*++, quelle option choisir, telle est la question. Enfin au bout de quelques temps vous arriverez sans trop de difficultés à retrouver votre chemin et à participer à une course.

Les mains sur le volant, vous voilà donc aux prises avec des pilotes de haut rang, qui comme vous, n'ont qu'une seule idée en tête: la gagne. Pourtant croyez-moi, il faut faudra bien du courage pour parvenir à la fin d'une course tant la réalisation de World Circuit est pauvre. Vraiment par rapport à F1 Circus, aucune comparaison n'est possible. Soit vous avez pris les bonnes options en customisant votre bolide dès le départ et alors ciao bye bye plus personne ne vous revoit jusqu'à la ligne d'arrivée, soit vous n'avez rien sélectionné du tout et dans ce cas vous vous traînez du début à la fin tel un escargot en quête d'une feuille de salade. Bref, dans les deux cas, vous allez passablement vous ennuyer pour ne pas dire autre chose. En fait dans World Circuit il n'y a que deux choses qui soient vraiment correctes, d'une part le scrolling multi-directionnel, bien que moins rapide que celui de F1 Circus, et d'autre par l'animation et surtout la maniabilité de la voiture qui elle répond d'une manière magistrale à vos moindres ordres. Heureusement encore pourront dire les mauvaises langues, parce que sinon nous serions vraiment en face d'une nullité caractérisée. Rassurez-vous on y est presque. Ah oui, il y a encore un point important à mentionner que j'allais omettre. Durant le jeu vous pourrez allégrement dépasser tous les autres concurrents en leur fonçant



dessus la tête la première sans même essayer de les contourner ou de prendre leur aspiration, puisque qu'il n'y a aucune collision de sprites. Faut le faire pour une simulation automobile.

Enfin... Vous voilà maintenant au courant de la situation, et de la catastrophe qu'est World Circuit alors si vous voulez me faire plaisir, boycottez-le, vous ne vous en porterez que mieux.

J'm DESTROY



EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 19
SON : 12
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE
45%

Les Portables
Hit Parade



Game Boy
+ Tétris 590F
Toujours des nouveautés

SEGA *Officiel*

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Déja plus de 40 titres

ATARI

Lynx II 790F
News : Checkered Flag ,Turbo Sub
A.P.B, Cabal , Ishido ,Hydra ,
Viking Child , Hard Driving , Toki
Pit Fighter , Golf , Hokey , Xybots

NEC Turbo GT
+ 1 Jeu
2490F
Hors Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les jeux de la Core

En Décembre 1 Pin's
Tortues Ninja
Pour tout achat de 300F



LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* ***Nouveau*** *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.36.33.26

SEGA

The News Méga Drive

Street of Rage
Wolf in Battle Field 2
Devil Crush
The Immortal
Robocod , El Viento
Double Dagon 2
Speed Ball 2
Shadow of the Beast
Toé Jan and Earl
Mercs , Y'S
Donald Duck Quack shot

PROMO SONIC 345F

Méga Drive
Française Officiel
949F

Méga Drive
+ SONIC 1290F

Jeux en Promo sur Méga Drive
Eswat 195F . Moonwalker 245F . Shinobi 345F
James Pond 355F . Dick Tracy 375F . Truxton 255F
Shadow Dancer 245F . Tournament Golf 255F
Twin Hawk 255F . Last Battle 255F. Sonic 345F

Les Méga Compils
Moonwalker + Eswat=385F . Truxton + Eswat=385F
Dick Tracy + Eswat=495F. Twin Hawk + Truxton=495F
James Pond + Moonwalker = 495F
Shadow Dancer + Eswat + Moonwalker = 499F

NEC
Séquence news
Revendeur Agréé

Core Grakx
+ 1 jeu
990F
Super Grafx
+ 1 jeu
1490F
News
SG . Strider
SG . Galaxy Force 2

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

NEC Super News

Super Goblin
Dragon Saber (Dragon Spirit 2)
Power Gate
Adventure Mummy Head
Neutopia 2
Magicial Chan
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2 (Devil Crush 2)
Mesopotamia

Le Hit Parade
Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Dead Moon
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
Populous
SG 1941
Skweek
Parasol Star
Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

SUPER MARIO III	**430F**
Battle of Olympus	**390F**
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Chevaliers du Zodiac	**390F**
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	330F
Isolated Warrior	**390F**
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F
Duck Tales	**390F**
Mega Man 2	**430F**

Game Boy

Bugs Bunny	195F
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	**195F**
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F
Robocop	**215F**

SNK

La Néo -Géo +
Magicial Lord **3490F**
News
SENGOKU
Burning Fight
Cross Sword
8 Men
2020 Super Star Baseball
Kings of the Monsters
Ghost Pilot
Alpha Mission II
25 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones
au magasin le plus proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !

Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles.
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises.

Shadowgate





L'heure est grave! Alors que l'aube se lève, au loin, dans les ténèbres encore assoupies du château de Shadowgate, se prépare l'un des plus grands désastres de tous les temps. Lord Warlock, expert des sept magies, Grand Chambellan des ordres sorciers est sur le point de lancer une invocation d'une puissance inimaginable. Celle-ci permettrait au démoniaque Béhémoth, un esprit maléfique tenant plus de la bête que de l'homme, de revenir sur terre et d'ainsi imposer au peuple soumis une loi cruelle. En tant que dernier représentant de la lignée des rois, votre devoir est d'empêcher que pareil malheur ne survienne. C'est pourquoi vous partez, seul et déterminé, dans la lumière du crépuscule naissant, affronter les mystères et les dangers de la citadelle de Warlock, du château de Shadowgate où chaque ombre est synonyme de péril et où chaque lumière est un objet de crainte.

Voici un jeu d'aventure pur et dur. Amateurs d'arcades, de combats menés à un rythme infernal laissant le joypad fumant et meurtri et disciples de la trop célèbre philosophie du "moi vois, moi tue", arrière! Vade retro! Ce jeu s'adresse à tous ceux qui aiment se cogner la tête contre les murs lorsque, bloqués pendant plusieurs heures dans la même salle humide et poussiéreuse d'un donjon, ils craquent, brisés et désespérés devant une énigme comme qui dirait très énigmatique. Votre mission est, dans l'absolu, horriblement simple. Une véritable mission de routine. Mais en fait, l'aventure est de taille. Evoluant dans des salles et des corridors représentés dans une perspective 3D assez bien réalisée, il vous faudra mettre à jour des dizaines d'indices dont il faudra savoir tirer des conclusions perspicaces. Encore heureux que vous puissiez obtenir directement certains de ces renseignements dès votre entrée dans un lieu en pressant le bouton Select. Il faudra souvent utiliser cette aide pour pouvoir progresser rapidement, c'est-à-dire à un rythme de trois salles par heure. Une fois arrivé dans un endroit vous aurez diverses possibilités d'action. Pour chacune de ces actions, il y aura une commande spécifique. Vous aurez ainsi tout le loisir de regarder, de prendre certains objets, de frapper, de parler, de se déplacer, d'aban-donner une pièce de l'équipement ou bien de l'utiliser et encore d'ouvrir portes et coffres, lorsque ceux-ci ne sont pas verrouillés. Vous le voyez, la liste des possibilités est suffisamment large pour couvrir toutes vos volontés d'action les plus farfelues. Ainsi, si l'envie vous en prend, vous pourrez vous mettre à balayer le plancher, alors qu'une momie à l'orbite vide sortira de son sarcophage. Le problème, c'est que si vous passez votre temps à balayer, vous ne risquez pas d'avancer très vite. Grâce à cette palette variée de commandes, qui par ailleurs s'utilisent très facilement par l'intermédiaire d'une icône à déplacer au moyen du joypad, les concepteurs ont pu introduire une tonne d'astuces. C'est ainsi que la clé permettant d'accéder à l'intérieur du château se trouve cachée dans le crâne perché sur la porte! Il ne faut donc rien négliger dans ses recherches même si, parfois, la curiosité risque de vous mener à votre perte, certains objets manipulés activant des pièges tels que des trappes ou des souffles de dragon. La musique n'a rien d'exceptionnel mais elle a cependant le bon goût de changer dès que votre torche menace de s'étein-dre ce qui vous lasserait seul dans les ténèbres en face d'une mort aussi imminente qu'inévitable. Même si vous deviez en passer par là, sachez néanmoins que vous pourriez continuer indéfiniment et que le jeu autorise jusqu'à trois sauvegardes.

Vous le voyez, Shadowgate est un jeu qui suscitera chez l'aventurier qui sommeille en vous un enthousiasme débordant et des migraines en grand nombre.

T.S.R.


EDITEUR : KEMCO
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 15
SON : 12



6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Métro : Boulogne – Jean Jaurès Tél : (1) 48 25 39 83 Fax : (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Samedi de 10h30 à 13h00 – 14h30 à 19h00

MEGADRIVE



Nouveautes

de 450 à 490 F

Beast Warrior
Devil Crash
Earl Weaver Baseball
F 22 Intercepteur
Fatal Rewind
Golden Axe II
Immortal
Robocop
Rolling Thunder II
Shadow of the Beast

Autres titres disponibles

ALIEN STORM	450 F
DICK TRACY	390 F
ELEMENTAL MASTER	390 F
EL VIENTO	450 F
GAIARES	390 F
GALAXY FORCE II	450 F
GYNOUG	390 F
JEWEL MASTER	450 F
JOE MONTANA FOOTBALL	390 F
MICKEY MOUSE	390 F
MERCS	390 F
NHL HOCKEY	450 F
RAIDEN	450 F
SONIC	450 F
STREET OF RAGE	450 F
STREET SMART	450 F

.... etc

SUPERFAMICOM



Nouveautes

de 540 à 690 F

Castlevania IV
F1 Exhaust Heat
Goemond Gambarre
Jerry Boy
Joe & Mac
Lagoon
Magic Sword
Match Tennis
Naxat Super Pinball
Nosferatu
Pro Soccer
Super Ghouls & Ghosts
Top Racer

Autres titres disponibles

ACTRAISER	490 F
AUGUSTA	590 F
BOMBUZAL	490 F
DARIUS TWIN	590 F
FINAL FIGHT	590 F
F ZERO	490 F
GRADIUS III	590 F
HOLE IN ONE	590 F
PILOT WINGS	490 F
R-TYPE II	590 F
SD GRID BATTLE	490 F
SUPER MARIO WORLD	590 F
ULTRAMAN	490 F

.... etc

NEO-GEO

Nouveautes

de 1290 à 1690 F

A.S.O II
Burning fight
Cybernetic Soccer
Crossed Swords
Fatal Fury
Football Frenzy
Ghost Pilot
King of the Monster
Raguy
Super Baseball 2020
Super Eight Man

Autres titres disponibles

BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBERLIP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F
RIDING HERO	1 490 F
SUPER SPY	1 490 F

MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1 290 F

SUPERFAMICOM
+ 1 JEU
2 990 F

NEO-GEO
+ 1 JEU
3 490 F

CONSOLES PORTALES
LYNX, GAME GEAR
DISPONIBLES

CABLE PERITEL POUR MEGARIVE
159 F

ADAPTATEUR
Moniteur AMSTRAD
MEGADRIVE
249 F



Changer de jeu
Megadrive pour 100 F
PLUS DE 80 TITRES
DISPONIBLES

Bon de Commande

Nom : ....
Adresse : ....
Code postal : ....
Ville : ....

Titre	Quantité	Prix
	Total	

Port : Jeux, 20 F - Console, 70 F
Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area

Conception, Maquette, Réalisation, CAMISA Marc TEL : 42 96 53 41

SNEAKY SNAKES

Partant d'une histoire une fois de plus complètement abracadabrante, je ne vous en toucherai que deux mots. Vous êtes dans la peau d'Attila ou de Genghis si vous jouez à deux, un valeureux petit vermisseau ridicule qui s'en va à l'aventure pour délivrer la belle Sonia prisonnière des griffes de l'enfoiré de service l'horrible Nasty Nibbler. Pour vous sortir de la situation dans laquelle vous vous êtes foutu et pour délivrer la gente dame, il n'y a pas quarante mille solutions. Il va falloir vous arracher les tripes et bouffer tous les insectes, sbires de l'infâme Nastly Nibbler, qui empêcheront votre progression. Et dieu sait qu'il y en a, de ces insectes! Dans un sens et après avoir compris le principe de Sneaky Snakes on se rend bien vite compte que la dose, que la quantité d'insectes ingurgités par notre petit héros est primordiale puisque pour passer au niveau supérieur vous devrez absolument vous faire peser sur une balance, laquelle permettra ou non l'ouverture du passage menant à l'étape suivante. Pour bouffer un maximum, il faudra chiner, fouiner, fouiller tous les trous et autres monticules qui jonchent le sol. Un coup de queue et hop un insecte ou une quelconque bestiole avalée. Parfois vous pourrez également découvrir des bonus vous rajoutant du temps ou des options augmentant les dimensions de votre langue.

Assez original, c'est pas tous les jours qu'on tombe sur un jeu de la sorte, Sneaky Snakes est également excellemment réalisé, les graphismes sont bons, les scrollings multi-directionnels sont bons, les musiques sont bonnes, les animations sont bonnes, la maniabilité est bonne, bref tout est bon. Là, où Sneaky Snakes est un peu moins bon, c'est dans la variété. Du début à la fin on fait toujours la même chose, on saute, on bouffe (ou on se faire bouffer), on grossit et on se pèse. Alors quand on fait le poids encore ça passe, mais lorsqu'on est un peu trop léger il faut se remettre en chasse et attendre que de nouveaux asticots sortent des trous, ce qui est assez gonflant à force.

J'm DESTROY

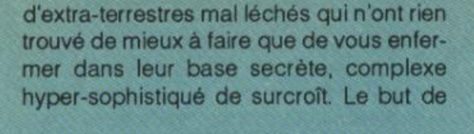


EDITEUR : RARE LTD.
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY **72%**

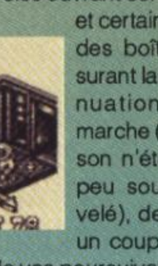
Altered Space™

Nous sommes en 2020, date où le premier homo-erectus (comprenez: être humain) est envoyé sur Mars, la petite planète rouge. Vous êtes Humprey, un cosmonaute super entraîné à toutes les techniques de vol spatio-temporelles. Mais voilà, alors que tout se passait comme dans un rêve, une panne se produisit, le système de propulsion ne fonctionnant plus. Bien décidé à remettre de l'ordre dans tout cela et surtout à remettre en marche ces foutus moteurs nucléaires, vous arrivez dans la salle des machines. Horreur, enfer et damnation! Sans avoir le temps de dire ouf, vous voilà prisonnier



d'extra-terrestres mal léchés qui n'ont rien trouvé de mieux à faire que de vous enfermer dans leur base secrète, complexe hyper-sophistiqué de surcroît. Le but de votre toute nouvelle mission est donc de vous sortir de ces mauvais pas et tant qu'à faire de détruire la prison dans laquelle vous êtes enfermé.

Alors que tout le jeu se déroule en trois dimensions (à la manière de Solstice sur Nintendo huit bits), vous pourrez au cours de votre périple récupérer des options telles que des clés ouvrant certaines portes et certains passages, des boîtes d'air assurant la bonne continuation de votre marche (l'air de la prison n'étant que très peu souvent renouvelé), des pistolets à un coup arrêtant net sur place un de vos poursuivants, des casseurs de circuits qui permettent d'enrayer le cheminement des droïds de surveillance ainsi que des ordinateurs qui vous donneront à condition de savoir les utiliser le plan exact de l'étage où vous êtes.



Sélection MICROMANIA

EDITEUR : SONY IMAGESOFT.
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17
ANIMATION : 18

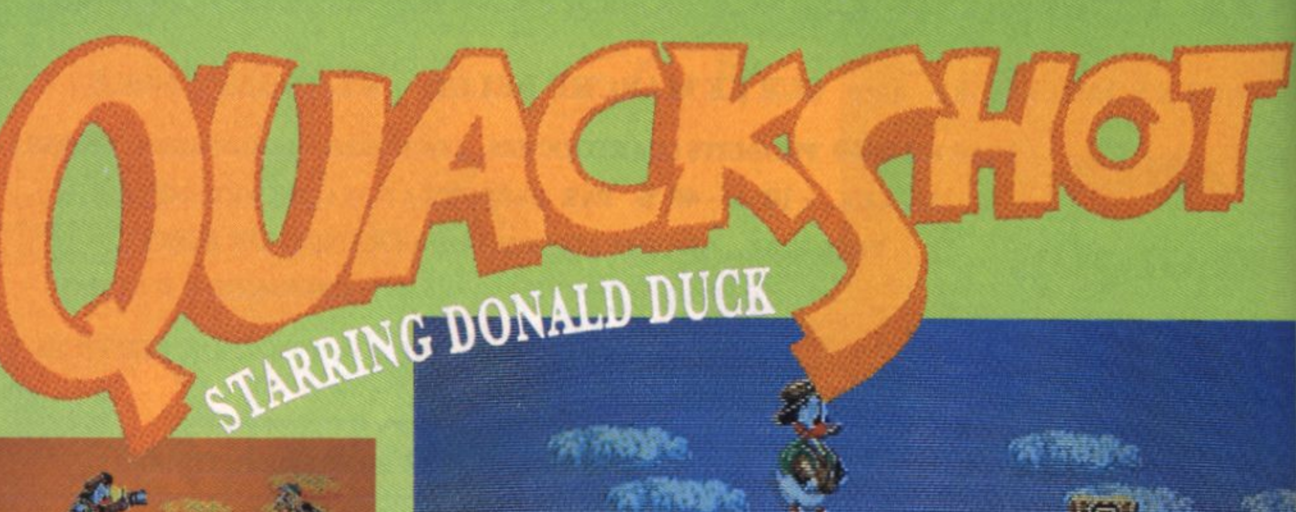
GAME BOY **88%**

En utilisant des téléporteurs ou des ascenseurs, vous aurez également tout loisir de vous trimballer dans les deux cent cinquante salles 3D (je le répète) que contient Altered Space. Bien que l'action ne soit pas vraiment d'une frénésie que je qualifierai d'insoutenable, se diriger dans un dédale de salles en découvrant des passages secrets et un butant un maximum de crétins extra-terrestres est d'un plaisir tout à fait satisfaisant d'autant que la réalisation de cette production est superbe.

J'm DESTROY

QUACKSHOT

STARRING DONALD DUCK





Très attendu par bon nombre d'entre vous, Quackshot est bel et bien tel qu'on l'espérait, c'est-à-dire l'un des meilleurs jeux du genre. Vous situez Sonic The Hedgehog, vous localisez Mickey Mouse, Castle Of Illusion, vous n'aurez donc aucun problème pour parfaitement vous rendre compte de la situation et de la qualité de cette production, une fois de plus réalisé de main de maître par Sega.

Dans Quackshot vous êtes dans la peau de Donald Duck en personne, personnage ô combien célèbre de bandes dessinées et de dessins animés. Notre bon vieux petit canard se retrouve dans une course folle à la recherche d'un trésor que personne avant lui n'a encore découvert. Aidé par ses très chers neveux les joyeux Riri, Fifi et Loulou promus pilotes d'avion pour l'occasion, il faudra aider Donald à réunir tout au long de cette aventure épique suffisamment d'indices pour parvenir au lieu saint, but ultime de vos recherches approfondies.

Malheureusement pour vous, Donald n'est pas le seul animal de ce monde au courant de ce fameux trésor et bon nombre d'adversaires, tous aussi réputés et reconnus dans le monde de la bande dessinée viendront lui mettre des bâtons dans les roues afin qu'il ne puisse pas arriver au bout de ses recherches. Ses forces décuplées par l'appât du gain et par la richesse future qu'il entrevoit, Donald se lance à corps perdu dans la bataille. Ah, l'argent, toujours l'argent...

C'est sur un total de huit niveaux, qui l'emmèneront tout à tour dans une ville américaine, sur des fils électriques imbriqués les uns dans les autres formant de véritables labyrinthes à haute tension, dans des temples de maharadjahs, dans les



pyramides égyptiennes, un petit bonjour à Kheops en passant, que notre camarade (non syndiqué) le canard vivra ses aventures.
Pour se défendre devant la trentaine d'asticots et de cafards puants (mais tous superbement dessinés), Donald aura trois possibilités de tir. L'arme principale qu'il détient et sans aucun doute la plus efficace sont les ventouses. Outre le fait qu'elles permettent d'immobiliser les ennemis pendant quelques secondes, le temps qu'il puisse s'échapper de leurs griffes, elles permettent également au héros de monter sur les parois verticales des murs. N'essayez donc plus de vous entêter à sauter aussi haut que possible pour franchir certains obstacles, ce n'est plus la peine de vous décarcasser, Ducros et les ventouses y pourvoiront. Les deux autres armes que vous pourrez utiliser pour maltraiter et éliminer les gredins à vos trousses sont faites de bulles de savon magique. Les unes, les plus grosses, aideront Donald à détruire des pierres obstruant certains passages, les autres plus petites mais se propageant dans trois directions seront très efficaces pour abattre les ennemis débarquant en nombre et en rangs serrés lors de certains passages.
Contrairement à la plupart des jeux de plates-formes du style de Mickey ou de Sonic, Donald a à son actif un élément supplémentaire qui redonne encore un peu plus de pêche à l'ensemble. Cet élément est sans conteste la partie recherche qui permet à Quackshot de ne pas être un jeu linéaire comme les précédentes réalisations. Pour mieux comprendre, voici un exemple. Pour finir les trois premiers niveaux, il faut d'abord atteindre la moitié du premier puis prendre l'avion pour se rendre et terminer la moitié du second, reprendre l'avion, retourner dans le premier niveau, le finir, redécoller à nouveau, commencer le début du troisième, retourner au second, le terminer, ah j'avais oublié l'avion, prendre







donc l'avion, finir la seconde partie du troisième, revenir, repartir, etc, etc... Bref, tout ça donne à Quackshot un dynamisme et un intérêt supplémentaire que n'avait ni Mickey Mouse, ni Sonic. Au début bien sûr, tout cela est assez surprenant, mais une fois plongé dans l'action, la démence est de plus en plus géniale, d'autant que l'ensemble est magnifiquement orchestré par des graphismes, par des sons, par des animations, par des musiques, par des scrollings multidirectionnels sur plusieurs plans qui alimentent de fort belle façon la beauté et la magnificence de ce titre.
Décidément Sega n'a pas fini de nous étonner. A quand l'adaptation de Peter Pan, ou de Robin Des Bois sur Megadrive?

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 19
SON : 18
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Illustrations (c) Disney

WONDERBOY V





Bordel de Zeus, que ce monde est compliqué. Quand votre petite amie n'est pas enlevée par un triste salopard, c'est votre cousin qui a besoin qu'on lui vienne en aide. Quand les envahisseurs ne débarquent pas d'un autre monde pour anéantir toute vie sur Terre, ce sont les dragons qui attrapent la grosse tête avec une crise d'existentialisme aigu. Bref, dans les jeux vidéo, on ne s'en sort pour ainsi dire jamais. Dans la peau de Wonderboy (une des mascottes de Sega, avec Alex kid et maintenant Sonic), vous revoilà parti dans de nouvelles aventures. Je préfère vous avertir d'emblée, cette fois-ci, et contrairement à Wonderboy III qui a également été converti sur Megadrive, on est face à un véritable bon jeu. Mais revenons donc là où nous en étions, et plus précisément aux Dragons. Ahhh, oui, les dragons. Sous leurs aspects quelque peu inamicaux, ces charmantes bestioles ont pourtant un véritable cœur d'or (même si leur cerveau n'est pas plus gros qu'une noix, enfin l'un n'est pas incompatible avec l'autre. Preuve en est!), à tel point que notre camarade Wonderboy vient leur venir en aide, pout les sauver de la catastrophe qui se propage à l'horizon. Avant qu'ils ne soient complètement rayés de la carte des animaux terrestres, il faut absolument réagir pour que la nature (toujours aussi bien faite, sauf lorsqu'on regarde AHL en face!) retrouve son équilibre et que les forces du Bien triomphent de celles du Mal. Bref, il faudra vous bagarrer en rangs serrés si vous ne voulez pas être ridicule et si vous voulez que les dragons survivent.

Si la qualité de la réalisation de Wonderboy V (également connu sous le nom de Monster World III) est largement supérieur à celle de Wonderboy III, il en est de même quant au jeu en lui-même. En effet, outre le traditionnel jeu de plate-formes dans lequel vous devez vous débarrasser des monstres qui vous coursent grâce à vos armes (épées, tridents, fourches, lances), la partie recherche est très certainement le facteur le plus important de toute l'aventure et dont il faut absolument tenir compte avant l'acquisition de ce jeu.

En traversant des régions aussi variées que nombreuses, telles que des plaines inhabitées, des volcans, des régions montagneuses ou désertiques, vous aurez tôt fait de vous acclimater à l'ambiance de Wonderboy V. Au détour d'un village (dans lequel vous aurez tout le loisir de faire du commerce grâce aux différentes pièces de monnaies que vous aurez su épargner tout au long de votre voyage), vous aurez l'occasion de rencontrer et de dialoguer avec des personnages assez typiques. Bien sûr, ces différents dialogues s'effectuent en Tong, mais je vous assure que pour la bonne suite de l'aventure le fait de ne pas y entraver un mot ne gêne absolument pas. De plus, d'autres personnages, comme des petites fées, pourront vous venir en aide en vous accompagnant sur votre route. Bourré de passages secrets, de clés à trouver pour ouvrir certaines portes et d'astuces en tout genre, Wonderboy V est d'une bien belle réalisation. Une réussite totale qui s'accentue encore grâce à une pile permettant les sauvegardes incluse dans la cartouche. Seul gros reproche, cette cartouche tong ne fonctionne que sur une Megadrive tong, même si vous possédez une Megadrive non-tong (française, quoi) avec un adaptateur tong-français, la cartouche ne fonctionnera pas. Faites-y gaffe, ça serait dommage de perdre de l'argent bêtement.

J'm DESTROY







EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 19
SON : 16
ANIMATION : 18
MEGADRIVE JAPONAISE



 Ne partez pas! Je ne suis pas Fabrice de La Classe! Je connais des histoires belges... Attendez! Ne partez pas!
Je SUIS Fabrice de La Classe, et je ne connais PAS d'histoires belges!

VIDÉO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU	1090F
(version française officielle)	

LOGICIELS

avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	395F
SONIC	395F
ALIEN STORM	395F
FANTASIA	425F
SPIDERMAN	425F
MICKEY MOUSE	425F
FLICKY	315F
FATAL LABYRINTH	315F
ABRAHAMS BATTLE TANK	475F
688 ATTACK SUB	475F
FAERY TALE	475F
CENTURION	475F
PHANTASY STAR 3	599F
MIGHT AND MAGIC	599F
SUPER MONACO GP	395F
SHINOBI	395F
MOONWALKER	395F
MYSTIC DEFENDER	395F
GOLDEN AXE	395F
GHOOLS AND GHOST	475F
PGA TOUR GOLF	475F

LES NEWS

MONSTER WORLD III	395F
DECAPATTACK	395F
GOLDEN AXE 2	395F
JEWEL MASTER	395F
BONANZA BROS	395F
JOE MONTANA 2	395F
WRESTLE WAR	395F
DONALD DUCK	425F
MERCS	475F
ROAD RASH	475F
KILLING GAME SHOW	475F
DARK CASTLE	475F
ROBOCOP	475F
THUNDER FORCE 3	475F
F22 INTERCEPTOR	475F
THE IMMORTAL	475F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
EA HOCKEY	475F
TOE JAM & EARL	475F
STARFLIGHT	599F
SHINING DARKNESS	599F

LES PROMOS

HERZOG ZWEI	199F
SPACE HARRIER 2	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
SUPER LEAGUE	199F

LOGICIELS IMPORTS

HELLFIRE	199F
DJ BOY	199F
WIP RUSH	199F
ZOOM	199F
PHELIOS	199F
XDR	199F
HURRICANE/TWIN HAWK	249F
SPACE INVADERS 91	299F
ARCUS ODISSEY	449F
BATMAN	449F
EL VIENTO	475F
FASTEST ONE	449F
GYNOUG	449F
LAKERS VS CELTICS	399F
MEGA TRAX	399F
NHL HOCKEY	399F
OUT RUN	449F
GALAXY FORCE 2	475F
CRISTAL QUEST	399F
PACMANIA	449F
PIT FIGHTER	449F
RAMPART	449F
PAPERBOY	449F
STREET SMART	449F
HARVEL LAND	449F
STORMLORD	449F
SAINT SWORD	449F
VALIS 3	399F
RAIDEN TRAP	449F
WARDNER	399F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU METZ STRASBOURG

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + TOTUES NINJA	690F

LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS	390F
BOULDER DASH	330F
CHEVALIER ZODIAQUE	390F
DEFENDER OF THE CROW	430F
ISOLATED WARRIOR	390F
KABUKI-QUANTON FIGHTER	390F
KICKLE CUBICLE	330F
LOW G MAN	390F
POWER BLADE	390F
ROLLER GAMES	430F
SHADOW WARRIOR	390F
SHADOW GATE	490F
THE SIMPSON'S	360F
TOP GUN AND MISSION	430F
WWF CHALLENGE	330F
SKI OR DIE	390F
MARBLE MADNESS	390F
DIGGER	390F
CALIFORNIA GAMES	390F
TIME LORD	390F
CORVETTE	390F

MARIO BROS 3	430F
DISPONIBLE	

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	490F
CONSOLE + 2 JEUX	690F

LOGICIELS

PACMANIA	299F
POPULOUS	299F
FINAL BUBBLE BOBBLE	299F
OUT RUN EUROPA	299F
LEADER BOARD	299F
SPEDERMAN	345F
STRIDER	345F
ALIEN STORM	345F
SHADOW DANCER	345F
HEROES OF THE LANCE	345F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS	990F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1295F

LOGICIELS

WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIIFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAGA 91	245F

ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS avec câble de liaison/écouteurs	590F
PACK PROMO (CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)	990F

LOGICIELS A 175F

FLIEULL-PIPEDREAM-RENJU DEADALLIAN-Q BILLION

LOGICIELS A 195F

ALLEWAY - BALLOON KID - BOULDER DASH - BURAI FIGHTER - BUGS BUNNY-CHESSMASTER - QIX - DR MARIO - DOUBLE DRAGON - GOLF - GARGOYLE-QUEST - FORTRESS FEAR-GODZILLA- KWIRK-HYPER LODE RUNNER - MOTOCROSS MANIACS - PITHAN - CATRAP - R-TYPE - RADAR MISSION - REVENGE GATOR - SUPER MARIO LAND - SIDE POCKET - WORLD CUP SOCCER - KUNG FU MASTER - HARMONY

LOGICIELS A 219F

DUCK TALES - CHASE HQ - ROBOCOP

LOGICIELS A 229F

BATMAN - F 1 RACE - GREMLINS 2 - LOCKN CHASE - MARU'S MISSION - TORTUES NINJA - DEAD HEAD SCRAM

LOGICIELS A 245F

BASES LOADED - BATTLE BULL - BUBBLE GHOST - BUGS BUNNY 2 - CRISTAL QUEST - CYRAID - ISHIDO - GO GO TANK - IN YOUR FACE - SOLOMON'S CLUB - SHANGAI - ROLAND'S CURSE - PAPERBOY - PACMAN - NINJA BOY - MYSTERIUM - NFL FOOTBALL - MALIEU VOLLEY - LOOPZ - WORLD BOWLING - SADS ADVENTURE - MICKEY MOUSE 2

LOGICIELS A 265F

DAYS OF THUNDER - GAUNTLET 2 - BATTLE TOADS - BEETLEJUICE - BUBBLE BOBBLE - NORTH STAR - KEN PUNISHER - HAL WRESTLING - HATRIS - RED OCTOBER - CHOPLIFTER 2 - MICKEY DANGEROUS CHASE - CONTRA - NEMESIS 2 - BATTLE UNIT ZEOTH - SKATE OR DIE - BAD'N RAD - TAIL GATOR - SWORD OF HOPE - MEGAMAN - BURGER TIME - SNEAKY SNAKES - ATOMIC PUNK - DOUBLE DRIBBLE - DRAGON'S LAIR - FASTEST LAP - MARBLE MADNESS - PAPER BOY 2 - PRINCE OF PERSIA

LOGICIELS A 275F

BILL & TED - BLADES OF STEEL - CHAMPIONSHIP GOLF - TURRICAN - WWF SUPERSTARS - CASTELVANIA 2 - F1 RACE + ADAPTATEUR 4 JOUEURS - NINJA GAIDEN - SUPER SCRABBLE

LOGICIELS A 295F

FINAL FANTASY 1 & 2 - ULTIMA - CAESAR'S PALACE

ACCESSOIRES

LIGHT BOY PROMO	225F
GAME LIGHT PROMO	99F
CASE BOY	115F
BOITIER NEXOFT	99F
SAC LIGHT BOY	149F
BATTERY PACK	299F
SACCOCHE A LOG	225F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

PROMO

R TYPE	249F
POWER ELEVEN	249F
MOTOROADER	249F
WATRIS	249F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

JOY JOY KID	990F
LEAGUE BOWLING	990F
BASE BALL STARS	1290F
NINJA COMBATS	1290F
CYBERLIP	1290F
MAGICIAN LORD	1290F
SUPER SPY	1390F
RAGUY BLUE J	1390F
GHOST PILOT	1390F
SENGOKU	1390F
ASO2-ALPHA	1390F
KING OF THE MONSTER	1390F
BURNING FIGHT	1390F
TOP PLAYER GOLF	1490F
CROSSED SWORDS	1490F
2020 SUPER BASEBALL	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ACTRAISER	495F
BOMBUZAL	495F
GRADIUS III	495F
SD GRID BATTLE	495F
F ZERO	495F
R TYPE	590F
DARIUS TWIN	590F
FINAL FIGHT	590F
POPULOUS	590F
SUPER MARIO WORLD	590F
SIM CITY	590F
Y'S	590F
AREA 88	590F
PRO SOCCER	590F
SUPER TENNIS	590F
JERRY BOY	590F
GHOULS'NN GHOSTS	590F
CASTLEVANIA IV	590F
JOE ET MAC	590F
SUPER EDF	590F
HYPERZONE	590F
JOYSTICK	175F
JB KING	699F

LYNX

LYNX 2	795F

TOUS LES LOGICIELS A 249F!

NOUVEAUTES :

A.P.B.
CHEQUERED FLAG
SCAPYARD DOG
TURBO SUB

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

3, Rue d'Austerlitz
Tél: 88.25.58.56

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F CONSOLE PORTABLE 50F CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

Chèque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

CADEAU

VPC & BOUTIQUES EN DECEMBRE
500F D'ACHAT = 1 MONTRE LCD GRAT.

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG
1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE

THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 2

Après une boum mémorable, où vous aviez bu comme un trou des cocktails de carotte de folie, vous vous rendez compte que votre chère compagne n'était plus là. Enlevée qu'elle était par une sorcière de dernière zone, qui ce jour-là n'avait rien d'autre à faire de sa vie que de saboter la vôtre. Le lendemain, enfin, les idées un peu plus claires, vous décidez en un éclair de partir à la rescousse de la belle lapinette qui vous servait de femme. Parvenu devant le château de la sorcière, vous voilà maintenant dans la première salle, il y en a vingt-huit qui suivent toutes à peu près le même schéma. Evidemment faut pas rêver, dans ces fameuses salles vous ne serez pas seul, des racailles de la pire espèce, elles aussi tirées des dessins animés américains (tiens, pour une fois, ça change!) viendront semer la zone, l'embrouille pour vous empêcher de retrouver votre tendre et chère amie.

Heureusement pour vous, derrière certaines portes vous aurez la chance de découvrir des armes telles que des arcs et des flèches, des outils comme des marteaux qui vous permettront de briser des pierres placées aux endroits judicieux de sorte que l'accès au niveau supérieur vous soit impossible, des boucliers et des potions magiques vous redonnant un peu de vitalité. Avant de franchir le cap et d'espérer atteindre la porte menant à la sortie, il faudra pendre soin de ramasser toutes les clés qui se retrouveront sur votre chemin. Un système de mot de passe, vous assurera la poursuite du jeu en cours même si vous atteigniez la console, ce qui est toujours agréable et évite de se prendre la tête à refaire les étapes que l'on a déjà franchi.

Graphiquement, Bugs Bunny n'est pas prodigieux, je dirai même que ce jeu est dans ce domaine assez pauvre. Même chose pour le scrolling, même si ce dernier est multi-directionnel, on est assez dépité quant à sa qualité intrinsèque. Malgré quelques bonnes idées, rares certes, Bugs Bunny n'est pas vraiment un jeu qui vous transcendera de joie. J'allais oublier le plus important, si vous connaissez Mickey Mouse Crazy Castle en version japonaise, inutile de vous pencher sur le cas de Bugs Bunny, c'est exactement le même jeu.

J'm DESTROY

EDITEUR : KEMCO
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 14
SON : 13
ANIMATION : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY **64%**

HOME ALONe

Harry et Marv sont deux voleurs de renom qui ont payé cher leur dette à la société. Sortis depuis peu de prison, ils veulent cependant absolument se venger de la famille qui les a foutu dedans.



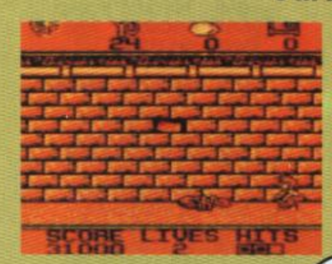
Kevin Mc Callister, un jeune garçon, est seul ce jour-là chez lui, ses parents sont partis en vacances. Et comme par hasard, c'est précisément durant cette période que Harry et Marv ont décidé de leur en faire baver des ronds de chapeaux.

Putain de diou, une bande de malfrats de la pire espèce qui vont vous chercher des noises alors que vous êtes tout seul comme un plouc chez vous, ça risque de ne pas être triste. En effet, la tristesse ce n'est pas ce qui primera dans cette affaire. Car il s'agit de la version cartouche du film "Maman, j'ai raté l'avion".

Tout commence donc un beau matin à peine réveillé, des bruits bizarres proviennent de la maison, il faut réagir. Prenant votre courage à deux mains et enfilant une paire de pantoufles à deux pieds, vous voilà en route pour chasser le crime qui rôde chez vous. N'étant pas sûr du tout de réussir, votre objectif premier sera de sauver d'un vol certain tous les objets de valeur que vos parents peuvent détenir. En ouvrant des placards, des tiroirs, en sautant sur des étagères, en regardant sous les lits vous découvrirez des armes cachées qui pourront vous servir à tuer raide n'importe quel escroc qui aura eu la mauvaise idée de franchir le seuil de votre porte. De plus des morceaux de pizzas, des cookies, des après-rasages pourront vous faire gagner des vies supplémentaires ou vous vous rendre invulnérable aux attaques ennemies.

Au niveau graphique, il faut bien reconnaître que les auteurs de Home Alone ne nous ont pas vraiment gâtés. Les dessins sont pauvres et les différentes pièces de la maison pas vraiment très variées. D'une action assez répétitive, Home Alone est assez peu convivial. Bien qu'il ne se déroule pas de façon linéaire (on peut aller quand on veut où on veut, pourvu que l'on reste entier!), on reste un peu sur sa faim lorsqu'on y joue d'une façon un peu plus approfondie.

J'm DESTROY



EDITEUR : T.HQ
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 16
SON : 13
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY **70%**

Avis aux MÉGAMANIAques de micro : c'est une exclusivité Confo !

COMPILATION DE 5 JEUX

- RICK DANGEROUS II
- GUNSHIP
- DOUBLE DRAGON II
- LAST NINJA II
- MASTER GRAND PRIX

Pour AMSTRAD

179F

La cassette

Pour AMSTRAD CPC

229F

La disquette



DOUBLE DRAGON II
La revanche

RICK DANGEROUS II
Le voilà de retour en un clin d'œil

Pour AMIGA, ATARI ST, PC 5"25 et 3"5

269F

La disquette

GUNSHIP
Simulation de pilotage d'un super-hélicoptère



Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

Prix valables jusqu'au 31 Décembre 1991

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins : 3615 CONFO

PERRÉ CONTACT 2526



Fini le temps des bêtes guegerres inter-sidérales où vous deviez lutter contre une armada entière de vaisseaux cosmiques, prêt à tout pour anéantir la moindre parcelle de terrain habitée. Fini le temps des bombes nucléaires et des super-armes dévastatrices, cette fois-ci vous êtes à la tête, attention tenez-vous bien ça pourrait vous surprendre, vous êtes à la tête d'un ressort, eh oui! Vous savez bien, une sorte de gadget que l'on s'amusait à faire dévaler du haut des marches de l'escalier de chez grand-mère, un springer. Voilà, maintenant que vous êtes au courant de l'ustensile que vous allez utiliser dans Mesopotamia, nous allons pouvoir entamer une autre phase et plus particulièrement celle qui nous conduira au but de votre aventure.

Alors que tout se déroulait jusqu'à présent pour le mieux dans le meilleur des mondes, ne voilà-t'il pas que les signes du zodiaque, en ont marre d'être ce qu'ils sont, de vulgaires objets de prédiction. Ahh, comment, vous êtes Taureau? Très bien? Demain vous rencontrerez une jeune femme blonde, superbe beauté en vérité, née un 3 mars répondant au doux prénom d'Isabelle et qui vous fera tourner la tête. Foutaises et balivernes que tout cela. C'est vrai que pour ma part l'astrologie, je n'y crois pas trop, mais bon, passons, et revenons donc à nos moutons (NDLR: Menteur! Tu passes le plus clair de ton temps à lire "Astro Mag", à jeter du sel par-dessus ton épaule et à éviter les chats noirs (ou gris foncés ou bleus) et les échelles).

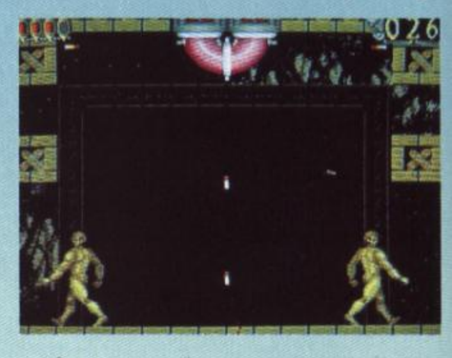
Vous voilà donc dans la peau d'un petit ressort à ventouse qui ne peut pour avancer que se coller aux parois des murs et au plafond, ce qui limite grandement son champ d'action, mais permet de relancer au peu l'intéret de ce type de jeu. Parti donc à la reconquête des signes zodiacaux, vous aurez donc à franchir douze niveaux (un signe par niveau), avant de tirer au clair la situation. Tout en longeant les murs, un scrolling multi-directionnel vous suivra dans chacun de vos déplacements. En fait, tous les niveaux de Mesopotamia sont de véritables labyrinthes dans lesquels vous devrez vous faufiler et ne pas perdre le nord pour arriver à leur terme et rencontrer l'ennemi de fin qui vous posera des tonnes de problèmes.

Enfin, les monstres de fin on commence à en avoir l'habitude et comme leurs déplacements réciproques suivent toujours le même schéma au bout de quelques temps, on finit vite par savoir ce qu'ils ont en tête et les éliminer, les bousiller telles de véritables larves lobotomisées n'est plus qu'une simple formalité.

Evidemment, tout au long de votre périple vous aurez toutes les occasions du monde pour récupérer des tirs ou des options supplémentaires, sous forme de petites capsules qu'il faudra capter. D'un simple tir au triple tir automatique, tout n'est finalement qu'une question de temps pour rayer les asticots pestiférants qui se trimballeront sur votre passage.

Si la conception de Mesopotamia est assez originale, surtout à cause de la limitation de vos mouvements, il n'en est pas de même pour la réalisation, qui loin d'être bâclée n'est cependant pas fantastique.

Certes, les graphismes sont variés et tombent à propos compte tenu du scénario du jeu, mais en vérité je vous le dis, on est loin d'être devant un chef d'œuvre. Même si l'animation est somme toute tout à fait convenable, lorsque les sprites et notamment les monstres de fin sont trop importants, on constate que la PC Engine ne peut plus vraiment suivre et de légers bugs



se font ressentir comme la disparition momentanée de certains dessins. Mis à part ces légers défauts qui après tout n'entravent que très superficiellement la bonne marche de ce titre, on est quand même en présence d'un titre sympa qui à l'évidence n'engendrera pas l'enthousiasme des foules.

J'm DESTROY



EDITEUR : ATLUS
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

 Il était si étroit d'esprit qu'il pouvait regarder par un trou de serrure avec les deux yeux.



	Prix Public	Prix DRS
La console avec 2 manettes	2 490 F	2 190 F
Le jeu F-ZERO	490 F	290 F
Correcteur de couleur	290 F	110 F
Cable péritel	150 F	50 F
Alimentation secteur	150 F	50 F
	3 570 F	2 690 F

BON DE COMMANDE

NOM : ______________ PRENOM : ______________

ADRESSE : ______________

CODE POSTAL : ______________ VILLE : ______________

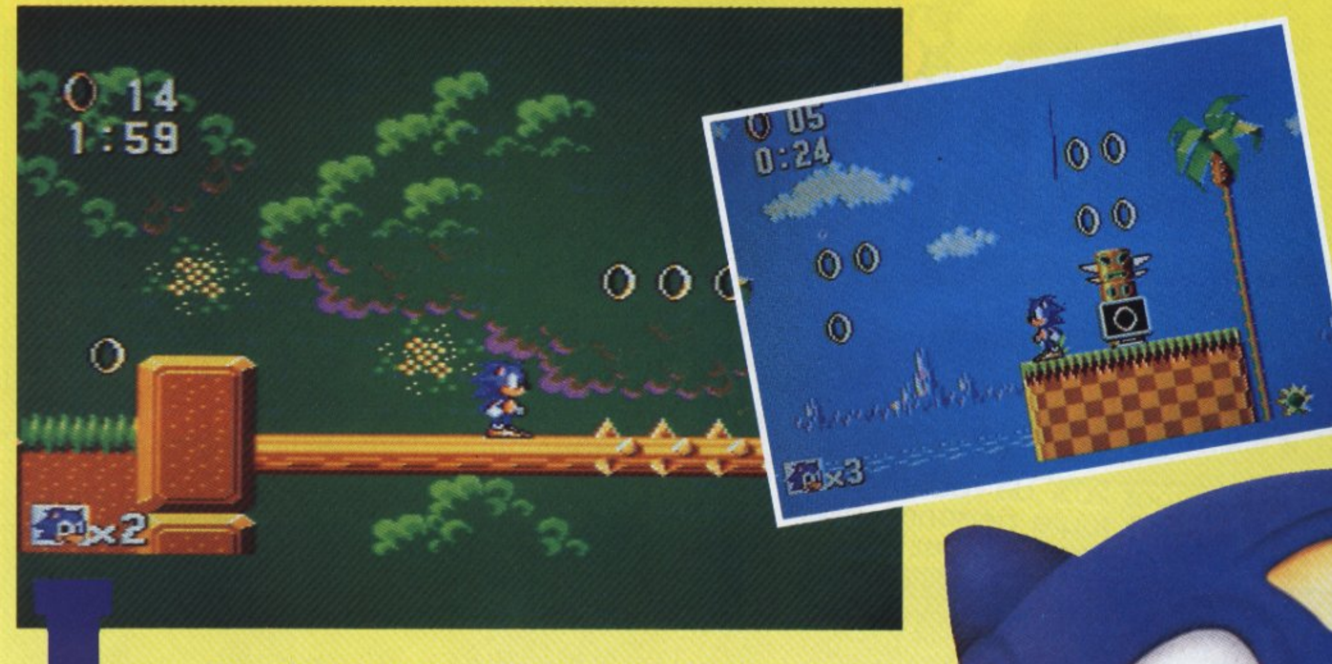
TELEPHONE : ______________

UN CADEAU SURPRISE AVEC CHAQUE COMMANDE

Je commande __ console(s) et je joins un chèque de 2 690 Francs + 70 Francs de frais de port
DRS international encaissera le chèque à la livraison.

DRS International, 63 rue Moslard, 92700 COLOMBES - Tél : 47.82.51.09 - RCS : B382617892

SONIC



Le premier hérisson légendaire de toute l'histoire du jeu vidéo est de retour! L'inommable Docteur Robotnik a encore fait des siennes. Il tente à nouveau de transformer en cyborgs la totalité des petits animaux de la région. Imaginez un instant si les petits zoziaux devenaient métalliques, les petits lapins froids comme l'acier et si les écureuils devaient grignoter des grenades en guise de noisettes! Je compatis à votre sourde angoisse! Mais Sonic, n'écoutant qu'un coeur gros comme ça, décide de partir secourir cette faune en péril! Le principe de cette quête est divinement simple: faire comprendre au Docteur Robotnik qu'il n'est qu'un sinistre imbécile. Pour cela, il faudra mener une lutte sans merci ni repos au travers des six niveaux qui composent le repaire de l'infâme Docteur. Passant tour à tour par les collines vertes balafrées par d'affreux gouffres, par le pays des ponts, la jungle... pour finalement parvenir à la base céleste où vous attend l'ultime et dernier ennemi. Il faudra savoir réagir très vite lorsque surgiront des pièges aussi surprenants que mortels: bumpers vous précipitant sur des pieux, troncs d'arbres incrustés de pointes et balançoires suspendues au dessus de précipices prodigieusement profonds... Il va falloir y faire sacrément attention! Heureusement, vous trouverez sur votre route les éternellement célèbres téléviseurs bonus où vous pourrez récupérer des anneaux supplémentaires, des champs protecteurs, des chaussures de vitesse ou, si vous savez mettre votre nez un peu partout quand il faut, du genre dans le second gouffre avant le premier combat contre Robotnik, des vies supplémentaires. Nombre de ces bonus sont cachés et il faudra passer un peu de temps à scruter les murs, les palmiers et les gouffres pour faire un récolte satisfaisante. Lors des tableaux bonus, que vous obtiendrez lors d'une mini-simili-pseudo-loterie en fin de niveau, vous pourrez aussi trouver des téléviseurs



COUP DE CŒUR

bonus de continue. Suprême récompense! Oui, mais faut-il être encore capable de les attraper car dans ces niveaux où les sols et murs sont tapissés de bumpers, il faut se lever très tôt, c'est à dire vers cinq heures du matin, pour se diriger convenablement. Ici, rien à voir avec les tableaux de bonus de son homologue sur Mégadrive, mais on y retrouve un intérêt nouveau et tout aussi agréable.

D'ailleur, il n'y a pas que le tableau bonus qui ne ressemble pas à la précédente version sur Mégadrive. En effet, la disposition des niveaux n'a plus trop de rapport avec ce que l'on avait déjà pu voir. Les pièges, eux aussi, sont différents et toujours aussi sympathiques. On redécouvre à chaque minute le nouveau monde de Sonic dans des décors nouveaux, le tout accompagné de musiques inédites. Les invétérés finisseurs-de-jeux pourront redouter, avec peut-être juste raison, de voir la fin de cette sublime aventure un peu trop rapidement mais, après tout, peu importe si le plaisir est intense. On aura aussi beaucoup de plaisir à voir une animation parfaite et quand je dis parfaite je pense à idéale. Aucun problème ne se pose dans l'animation du petit hérisson bleu qui fonce à une vitesse vertigineuse au travers de décors sobres mais beaux. Suivre Sonic dans sa course est un ravissement total. Les capacités de la Master System sont utilisées comme elles le devraient être plus souvent car, avec Sonic, les performances mises en avant sont incontestablement supérieures à tout ce qui s'est déjà vu sur cette console. Cela fait plaisir de voir des capacités pleinement exploitées pour un jeu qui, en plus d'être extrêmement sympathique quant à sa présentation, a l'incontestable mérite de faire du nouveau avec de l'ancien, ce qui est loin d'être toujours évident. Si donc vous avez craqué pour la version Mégadrive, n'hésitez surtout pas à redécouvrir le Sonic's World. Par contre, si pour vous Sonic est aussi célèbre que l'écrivain Roger Gilbert-Lecomte, précipitez-vous vite pour combler cette impardonnable lacune de votre culture, vous ne serez pas déçu.

T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 18

MASTER SYSTEM
97%



MEGADRIVE

Titre	Prix	Titre	Prix
Donald Duck	395 F	F-22 Interceptor	449 F
Sonic	395 F	Arcus Odyssey	419 F
Fantasia	299 F	Death Duel	449 F
Street of rage	395 F	Robocop	449 F
Out Run	299 F	Master of weapons	449 F
Devil Crash	419 F	Toe Jam & Earl	449 F
Jewel Master	419 F	Caliberfifty	449 F
El viento	419 F	Pit Fighter	395 F
Y's III	419 F	Alisia Dragoon	449 F
Shadow of the Beast	449F	Rolling Thunder II	449 F
Mercs	449 F	NHL Ice Hockey	419 F
Wonderboy V	449 F	Mike Ditka	419 F
Fighting Master	449 F	SD Valis	449 F
Lunark	449 F	Beast Warriors	449 F
Vapor Trail	419 F		

SUPER FAMICOM

Titre	Prix	Titre	Prix
Final fight	499 F	Super Stadium	390 F
Super Mario IV	499 F	Super Tennis	499 F
Pilot Wings	499 F	Pro Soccer	490 F
Bombuzal	190 F	Aera 88	499 F
F-Zero	390 F	Hyper Zone	390 F
SD Great Battle	190 F	Goemon Fight	499 F
Actraiser	390 F	Jerry Boy	499 F
Populous	290 F	Drakken	590 F
Darius Twin	290 F	Final Fantasy IV	590 F
Big Run	190 F	Joe & Mac	590 F
Zelda III	590 F	Dungeon Master	590 F
Y'S III	499 F	Super Ghouls'n ghost	590 F
EDF	590 F	Nosferatu	590 F
Castelvania IV	590 F	Dimension Force	590 F
Hole in One	390 F	Super F1	590 F

GAME GEAR

Titre	Prix	Titre	Prix
Mickey Mouse	250 F	Devilish	250 F
Monaco G.P.	250 F	Galaga 91	250 F
Chase HQ	250 F	Pengo	215 F
G-Lock Air Battle	250 F	GG Shinobi	250 F
Wall of Berlin	250 F	Wonderboy	215 F
Alleywars	250 F	Adventure of Gerubi	250 F
Fantasy Zone	250 F	Magical Guy	250F
Super Golf	225 F	Magical puzzle popils	250 F
Pad & Patter	250 F	Out Run	250 F
Pro Baseball	250 F	Frogger	250 F
Pacman	215 F	G.G. Aleste	250 F
Pop Breaker	215 F	Alien syndrome	250 F
Griffin	250 F	Axe battle Golden axe	250 F
Waga Lang	250 F	Space Harnier	250 F
Rastan Saga	250 F	Ninja Gaiden	250 F

GAMEBOY

Titre	Prix	Titre	Prix
Mickey's dang. chase	245 F	Bill and Ted's advent	245 F
Sneaky Snakes	245 F	Megaman	245 F
Mickey II	245 F	Roger Rabbit	245 F
The final fant. legend	245 F	Beetle Juice	245 F
World cup soccer	195 F	The Simpsons	245 F
Choplifter II	245 F	Resc. princ. Blobette	245 F
Castelvania II	245 F	Blades of steel	245 F
Nemesis II	245 F	Ninja turtles II	245 F
Burger Time Deluxe	195 F	Crystal Quest	245 F
Duck Tales	195 F	Gauntlet II	245 F
The Punisher	195 F	Aerostar	245 F
Robocop	195 F	Bugs Bunny 2	245 F
Mysterium	155 F	Final Fantasy 2	275 F
Navy Seals	195 F		
Hatris	155 F		

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz - Renseignements au 87.36.36.05

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : __________ VILLE : __________ TEL : __________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + __________

Total à payer __________

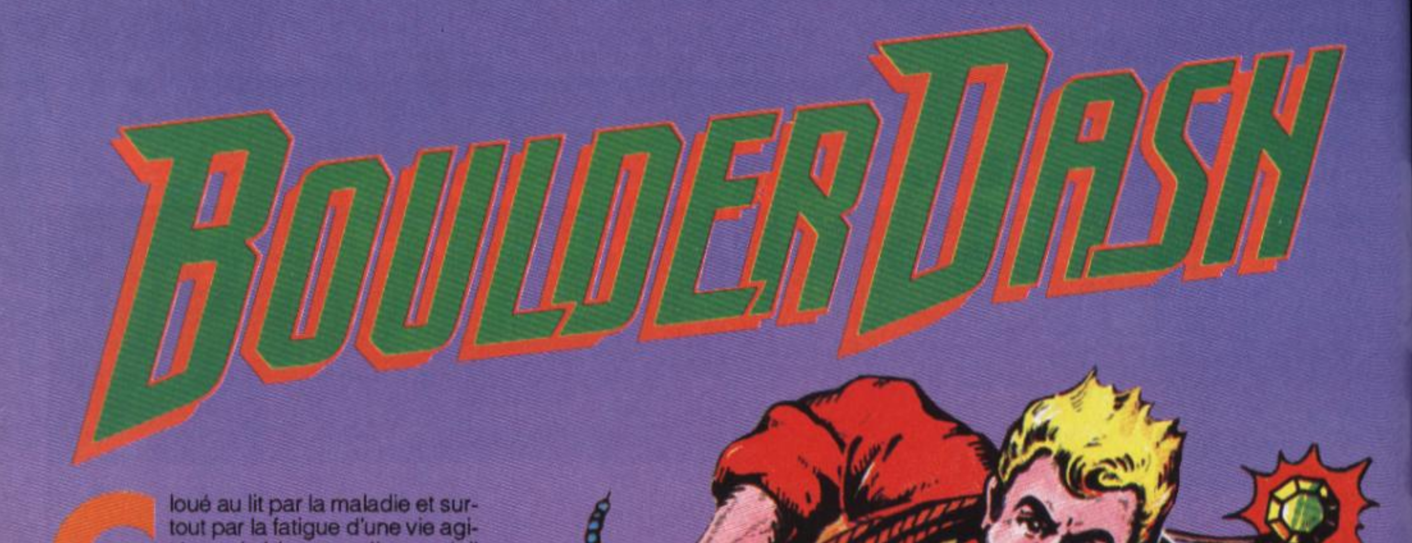
Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : __ /__ /__

SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.



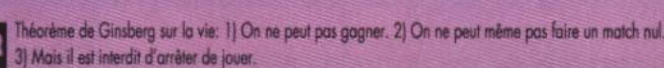
Cloué au lit par la maladie et surtout par la fatigue d'une vie agitée mais bien remplie, un vieil aventurier appelle son fils Rockford à son chevet et lui dit: "fils, toute ma vie j'ai travaillé pour que tu soit toujours à l'abri du besoin! Mon œuvre est maintenant achevée et il ne te reste plus qu'à en récolter les fruits! Prends cette carte et trouve tous les trésors et les secrets qui se trouvent dans les six mondes indiqués sur ce manuscrit, travail de toute une vie!". Le jeune Rockford ressentit toute la tension du moment et comprit l'importance de l'enjeu: la richesse de sa famille sur plusieurs générations, l'accomplissement de l'ouvrage de son père. Mais en se lançant dans l'aventure, il devine que la partie va être longue et difficile. En effet, il apprend que chaque monde est divisé en quatre villes où il faudra ramasser un certain nombre de diamants à l'aide d'une bonne dose de réflexion. Il faut découvrir la stratégie qui permet de prendre la quantité de diamants désirés tout en évitant les créatures mortelles de ce jeu. En détruisant certains spécimens, vous verrez apparaître des diamants en cascade. Dès que vous avez rempli vos sacs une porte s'ouvre sur une autre ville ou sur un autre monde. Une autre énigme vous attend pour terminer cette nouvelle mission limitée dans le temps. Malgré ce début de scénario digne des plus grandes tragédies et une idée datant du moyen-âge de la micro, Boulderdash est tout à fait rigolo et n'a pas pris une ride. Il allie en plus parfaitement la réflexion et les réflexes grâce à un système de jeu simple mais efficace. Il suffit de se rappeler de jeux comme Pac-Man ou Dig Dug pour cerner un peu Boulderdash. Je suis d'accord, ce sont de vieux jeux, mais très peu de productions actuelles arrivent à atteindre la puissance de jeux de ce type dont l'intérêt est pratiquement illimité dans le temps. Ce jeu ne se juge pas à sa réalisation, qui est tout de même en plein dans le ton, mais à sa jouabilité exemplaire. Son apparence simpliste est trompeuse car ce jeu est souvent une véritable épreuve pour les nerfs et les cellules grises. Une simple partie suffit à accrocher un joueur pour longtemps. Dès que la magie fait son effet il devient très difficile de résister à l'appel de l'aventure et du mystère. Ça fait vraiment plaisir de savoir que l'on peut encore éprouver de l'intérêt à la simplicité. Bien que je connaisse ce jeu depuis plus de six ans, je m'y replonge toujours avec la même envie d'aller toujours plus loin. Un jeu en dehors de toutes les modes qui restera pour toujours dans l'histoire de la micro et bientôt dans l'histoire des consoles.

RASTAFOO



EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 15





CROSSED SWORDS

Bon dious que le Japon antique est une époque à la mords-moi le nœud. Non, mais c'est dingue de voir autant de monstres et de guerriers étranges et virulents dans si peu de mètres carrés. Non, bon d'accord je vous l'accorde, j'exagère un tout petit poil, l'aire de jeu de Crossed Swords n'est pas aussi réduite que cela, puisqu'en fait il se déroule sur un total de trois mondes, divisés en trois régions, elles-mêmes subdivisées en deux ou trois, ce qui après quelques légers calculs n'est pas aussi ridicule que ça. Trêve de mathématiques éhontées et partons de suite à la poursuite de l'aventure qui nous est proposée ici.

Téméraire guerrier de votre été vous allez devoir terrasser net toutes les pourritures qui se dresseront sur votre chemin, et je vous garantis que du boulot vous allez en avoir, avant d'arriver au terme de Crossed Swords. Si vous connaissez Super Spy vous n'aurez pas trop de mal à comprendre le déroulement de ce nouveau jeu de SNK tant ces deux jeux sont proches. A l'écran vous êtes de dos, les ennemis à abattre vous arrivant de face. Armé de votre épée tranchante, il ne vous reste plus qu'à dilapider sur place tout ce qui arrivera à la portée de votre katana. Parfois un coup ne suffira pas pour les anéantir complètement, il faudra alors vous remettre à combattre, à relancer avec force votre lame affûtée au possible pour trancher la gorge à ces enfoirés de luxe qui vous narguent de leurs frusques étincelantes. Lors de certains combats, les plus difficiles, vous pourrez utiliser l'arme spéciale en maintenant la pression sur le bouton de feu. Bien que très utile cette option vous fera perdre un point de votre jauge de vie, n'en abusez donc pas trop elle pourrait également vous être fatale. Une fois ces salopards achevés, vous n'aurez plus qu'à récupérer un peu de thunes pour pouvoir acheter à un gnôme ambulant faisant office de magasin tous les articles qui vous font défaut (une épée plus puissante, plus tranchante, des potions magiques où des boucliers de défense).



Du coté de la réalisation, évidemment c'est quasiment parfait, on est quand même sur une Neo Geo alors faudrait voir à pas trop pousser. Les ennemis qui apparaissent du fond au devant de l'écran, zooment avec une vitesse et une assurance qui rappelle les meilleurs moments de Sengoku Densyo, un jeu qui restera longtemps gravé dans ma mémoire pour ses superbes effets spéciaux.

Sans être à s'en nouer les boyaux autour de la tête, les graphismes de Crossed Swords sont tout à cohérents pour ne pas dire autre chose. Certes avec cette production on est loin d'être en face d'un des meilleurs jeux sur cette console, mais tout de même au niveau de la réalisation sonore et graphique, on ne peut qu'en être entièrement satisfait.

Malheureusement, si on se penche un peu plus au cœur du problème, on se rend vite compte que Crossed Swords ne tient pas vraiment la route devant des Burning Fight, des Sengoku (encore lui!) ou même des Nam-1975.

D'une action bien trop répétitive pour en réclamer son acquisition, Crossed Swords est un jeu qu'on préférera louer que d'acheter. Mais bon, vous êtes seul juge, je n'aurais fait que vous prévenir. Mettre 1500 balles dans ce jeu serait pour moi une véritable arnaque et une erreur grave.

J'm DESTROY



EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 17
ANIMATION : 18





DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44

SEGA MEGADRIVE

- Megadrive sans jeux .... 990 F
- Megadrive + jeu au choix .... 1290 F
- Arcade Power Stick .... 389 F
- Joypad Sega Megadrive .... 145 F
- Joypad PRO 2 .... 169 F
- Joypad "Compétition pro" .... 250 F
- Stéreopad "Striker" .... 275 F
- Game Adaptator (pour jx japonais) .... 95 F

LES NOUVEAUTES

- Alisia Dragoon .... N.C.
- Dahna .... N.C.
- Decapattack .... 449 F
- Devil Crash .... 449 F
- Double Dragon II .... N.C.
- El Viento .... 449 F
- F-1 Grand Prix .... N.C.
- F-1 Circus .... N.C.
- Fatal Rewind .... 449 F
- Fighting Masters .... N.C.
- Galaxy Force II .... N.C.
- Golden Axe II .... N.C.
- Growl .... N.C.
- Mike Dikta Football .... 449 F
- Pit Fighter .... N.C.
- QuackShot .... N.C.
- Raiden .... 449 F
- Rolling Thunder II .... N.C.
- Runark .... N.C.
- Shadow of the Beast .... N.C.
- Speed Ball 2 .... 449 F
- Toejam & Earl .... 449 F
- Turrican .... N.C.
- Undead Line .... N.C.
- Varis .... N.C.
- Wonder Boy 5 .... 449 F

L E S   H I T S

- Alien Storm .... 449 F
- Batman .... 449 F
- Fantasia .... 449 F
- Gynoug .... 449 F
- Hard Ball .... 449 F
- Hell Fire .... 449 F
- John Madden Football .... 499 F
- Knock Out Boxing .... 449 F
- Lakers vs Celtics .... 449 F
- Mickey Mouse .... 449 F
- NHL Hockey .... 449 F
- Out Run .... 449 F
- PGA Tour Golf .... 449 F
- Phantasy Star III .... 599 F
- Road Rash .... 449 F
- Shadow Dancer .... 449 F
- Shining & Darkness .... 599 F
- Sonic the Hedgehog .... 449 F
- Streets of Rage .... 449 F
- Super Monaco GP .... 449 F
- Thunder Force III .... 449 F

NEC PC ENGINE

- Core Grafx + jeu .... 990 F
- Core Puissance 5 .... 1290 F
- CD Rom + Uni .... 2890 F
- Super CD Rom2 .... N.C.
- PC Duo .... 3690 F
- Super Grafx + jeu .... 1490 F
- Turbo Express GT + jeu .... 2490 F
- Super System Card v.3.0. .... 649 F
- Adaptateur 2 joueurs .... 199 F
- Adaptateur 5 joueurs .... 299 F
- Joypad Hori .... 199 F
- Joypad Nec .... 299 F
- Joypad Pc Engine "sodipad" .... 249 F
- Joystick ASCII stick .... 599 F

Pour tout achat d'une Console Nec, en cadeau une boite de rangement pour jeux PC Engine

LES NOUVEAUTES

- Ballistix .... 389 F
- Davis Cup .... N.C.
- F-1 Circus'91 .... 389 F
- Fire Pro Wrestling .... N.C.
- Fighting Run .... N.C.
- Galaxy Force 2 (SG) .... N.C.
- Magical Chase .... 389 F
- Panza Kick Boxing .... N.C.
- Raiden .... N.C.
- Strider (SG) .... N.C.
- Time Cruise II .... 389 F

L E S   H I T S

- 1941 Counter Attack (SG .... 499 F
- Adventure Island .... 349 F
- Dead Moon .... 389 F
- F-1 Circus'91 .... 389 F
- Final Match Tennis .... 389 F
- Final Soldier .... 389 F
- Ghouls'n'Ghosts (SG) .... 499 F
- Hit the Ice .... 389 F
- Jacky Chan .... 349 F
- Legend Of Hero Tonma .... 389 F
- PC Kid 2 .... 389 F
- Power Eleven .... 389 F
- Power League Baseball 4 .... 389 F

JEUX CD ROM & SUPER CD ROM

- Angels (new) .... 499 F
- Browning (new) .... N.C.
- Forgotten Worlds (new) .... N.C.
- Hell Fire .... 449 F
- L-Dis .... 389 F
- Lord of Wars (new) .... N.C.
- Might & Magic (new) .... N.C.
- Pomping World 'Pang' .... 89 F
- Ray Xanber II. .... 449 F
- Shadow of the Beast (new) .... N.C.
- Sorcerian (new) .... N.C.
- Spirit Soldier 'Spriggan' .... 449 F
- Valis IV .... 449 F
- Vanilla Syndrome (new) .... 449 F
- Y'S III .... 499 F

NINTENDO SUPER FAMICOM

- Super Famicom+2 manettes .... 2490 F
- Super Famicom+2 manttes+jeu .... 2990 F
- Joystick J.B. King .... 649 F
- Joystick XE-1 SFC (new) .... 790 F
- Joypad Hori Commander .... 249 F
- Boitier individuel pour jeu .... 25 F
- Malette de transport "Family Case" .... 225 F

LES NOUVEAUTES

- Arthur Quest .... 650 F
- CastleVania IV .... 650 F
- F-1 Grand Prix .... 650 F
- Joe and Mac .... 650 F
- S.T.G .... 650 F
- Super E.D.F .... 650 F
- Super Fire Pro Wrestling .... 590 F
- Super Formation Soccer .... 650 F
- Super Pinball .... 590 F
- Thunder Spirits .... 650 F
- Zelda III .... 650 F

L E S   H I T S

- Actraiser .... 590 F
- Area 88-Unsquadron .... 590 F
- Darius Twin .... 590 F
- Final Fight .... 590 F
- F-Zero .... 590 F
- Goemon Fight .... 590 F
- Hole in One .... 590 F
- Hyper Zone .... 590 F
- Pilot Wings .... 590 F
- Pro Soccer .... 590 F
- Super Mario World .... 590 F
- Super R-Type .... 590 F
- Super Tennis .... 590 F

SNK NEO GEO

- Neo-Geo+Manette +memory Card .... 2990 F
- Neo-Geo+2 manettes +memory Card .... 3490 F
- Neo-Geo+Manette +jeu au Choix .... 3990 F
- Manette SNK Neo-Geo .... 490 F

LES NOUVEAUTES

- Fight Man 8 .... 1390 F
- Legend Of Joe .... 1390 F

L E S   H I T S

- Alpha Mission 2 (Aso 2) .... 1390 F
- Base Ball Stars .... 1290 F
- Blues Journey (Raguy) .... 1390 F
- Cyber Lip .... 1290 F
- King of the Monsters .... 1390 F
- Magician Lord .... 990 F
- Nam 1975 .... 990 F
- Ninja Combat .... 1290 F
- Sengoku .... 1390 F
- Super Spy .... 990 F
- Top Player Golf .... 1290 F

NINTENDO GAMEBOY

- GameBoy + jeu .... 590 F
- GameBoy Cleaning Kit .... 225 F
- Sacoche ceinture "Hip Pouch" .... 245 F
- Malette de transport "Carry Case" .... 275 F
- Sacoche de rangement jx Gameboy .... 89 F
- Game Light .... 185 F
- Light Boy .... 275 F
- Loupe GameBoy "View Boy" .... 199 F

LES NOUVEAUTES

- Beetle Juice .... N.C.
- Bug's Bunny 2 .... 245 F
- Castle Vania 2 .... 245 F
- Choplifter 2 .... N.C.
- Double Dragon 2 .... N.C.
- F-1 Hero .... 245 F
- Final Fantasy Legend 2 .... N.C.
- Goemon .... 285 F
- Hudson Hawk .... 265 F
- Mega Man .... N.C.
- Mega Man 2 .... N.C.
- Mickey Dangerous Chase .... N.C.
- Mickey mouse 2 .... N.C.
- Nemesis 2 .... N.C.
- Ninja Turtles 2 .... N.C.
- Popeye 2 .... 265 F
- Prince of Persia .... 265 F

SEGA GAMEGEAR

- Robocop 2 .... N.C.
- Sagaia (Darius) .... 265 F
- Skate or Die 2 .... 245 F
- Soccer .... 245 F
- Terminator 2 .... N.C.
- The Punisher .... N.C.
- The Simpsons .... N.C.

- GameGear + jeu .... 990 F
- Loupe "Wide Gear" .... 199 F
- Master Gear Converter .... 199 F
- Aleste .... 299 F
- Ax-Battler (golden axe) .... 299 F
- Chase HQ .... 299 F
- Columns .... 249 F
- Devilish .... 299 F
- Donald Duck .... 299 F
- Fantasy Zone .... 299 F
- GG Shinobi .... 299 F
- Golby .... 249 F
- Halley Wars .... 249 F
- Heavy Weight Champ .... 299 F
- Joe Montana Football .... 299 F
- Magical Puzzle .... 299 F
- Mappy .... 249 F
- Mickey Mouse .... 299 F
- Ninja Gaiden .... 299 F
- Psychic World .... 249 F
- Rastan .... 299 F
- Sonic the Hedgehog .... 299 F
- Space Harrier 3 .... 249 F
- Super Golf .... 249 F
- Super Monaco GP .... 249 F
- Waga Land .... 299 F
- Wonder Boy .... 249 F
- Woody Pop .... 299 F

NOUVEAUX PRODUITS!

- SEGA Méga CD
- NEC Super CD ROM 2
- NEC PC Duo
- SUPER FAMICOM Intelligent Joystick XE1 SFC

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs ; nous contacter

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC



offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)
- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels
- 35 Frs Frais contre remboursement
- par Chronopost, nous consulter

TOTAL :

Nom : ....
Adresse : ....
....
..........Ville : ....
Code postal : .... N°Tél : ....

Date d'expiration : ..../....... Signature :

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX



Ce n'est pas parce que l'on est un magicien que l'on est plus futé que l'aventurier moyen du type super-Bidochon. Voilà sans doute pourquoi, votre maître et seigneur, l'incomparable, le sublime Mordamir a, depuis déjà un certain temps, disparu au cœur du terrible labyrinthe de l'Eternité.

Sûrement pensait-il pouvoir vaincre sans peine les mille et un dangers que recèle ce lugubre endroit? Si jamais c'était le cas, il s'est ramassé et en beauté, si vous me passez l'expression! Il ne vous reste donc plus qu'à partir secourir ce vénérable vieillard perdu quelque part aux fonds de couloirs inexplorés. J'espère que vous êtes un invétéré adepte de la gériatrie sinon ça ne va pas être évident de recoller les morceaux! Votre bâton de sorcier dans une main, une dague affûtée dans l'autre, vous pénétrez cet endroit peuplé de monstres verdâtres à la mauvaise haleine. Il faudra, avant de retrouver votre mentor affronter des orques, des feux follets, du slime visqueux et particulièrement acide, des trolls au Q.I. de mouche, des araignées géantes à l'intelligence de trolls... et enfin, après plusieurs heures d'un périple harassant, le dragon!

Seuls certains objets vous permettront de franchir les passages vers les niveaux inférieurs du labyrinthe qui, au nombre de sept, chiffre aux vertus magiques puissantes, offriront à chaque coup une nouvelle énigme de plus en plus difficile à résoudre.

Ces objets ne s'obtiendront qu'après des compromis ou des combats toujours excessivement sanglants. Présentés en presque plein écran ces duels sauront fournir une petite pointe "gore" qui vous mettra dans une ambiance macabre tout à fait géniale.

C'est vrai, on s'amuse beaucoup à désintégrer, décapiter, trancher par le milieu, réduire en une bouillie informe l'ennemi! Pas moins de trente morts d'ennemis différentes vous seront proposées et toutes seront accompagnées de bruitages succulament abjectes!

The Immortal pourrait presque être présenté dans les maternelles comme un jeu éducatif! Dans les premiers temps, vous ne risquez pas de voir grand-chose car la manipulation lors des combats est très loin, pour ne pas dire aux antipodes, de la simplicité et de la souplesse.

Pourtant ce ne sont pas les trois attaques et les deux esquives possibles qui devraient, dans la théorie la plus abstraite, poser problème! L'animation des scènes de recherche dans les souterrains, scènes entièrement réalisées en 3D, est hélas parfois saccadée.

Il n'en demeure pas moins que cet inconvénient est insignifiant face aux décors superbes qui offrent à chaque niveau des aspects aussi nouveaux que surprenants comme la présence de fantômes difficilement repérables ou bien encore celle de trappes, la plupart du temps mortelles, qui quant à elles sont totalement indétectables.

The Immortal est un fantastique must dans lequel on se perd avec délectation!

T.S.R.





EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 14
SON : 17
ANIMATION : 13

2020 SUPER BASEBALL

Nous sommes en 2029 peu après la chute de l'hégémonie humaine. Les machines ont pris le contrôle de pratiquement tous les secteurs d'activité. De la politique à l'information en passant par l'éducation et les sports, tout est sous la domination de ces satanées machines. Pour elles et aussi pour les quelques humains survivants, elles se réunissent toutes les semaines dans le plus grand et le plus sophistiqué stade du monde, pour pratiquer l'un des sports les plus en vogue au XXIème siècle, le Super Baseball. Si vous connaissez le principe de ce sport, vous n'aurez pas trop de problème pour comprendre les quelques éléments novateurs et les nouvelles règles issues de l'imagination fertile en ce domaine des super-computers dirigeant la nation.

Par rapport au jeu que nous connaissons à notre époque les modifications sont surtout à mettre à l'actif des obstacles qui se dressent sur la route des receveurs lors des lancés de balles du batteur. En effet, cette fois-ci il n'est plus seulement question de fixer la balle qui s'envole dans les airs et de courir après pour la rattraper de volée, il faut également faire gaffe au sol, qui au fur et à mesure de votre progression dans les matchs est de plus en plus truffé de mines et de dangers de toutes sortes qui peuvent à chaque instant vous faire perdre le contrôle de vos sens et de la balle. La seconde innovation de taille provient des tremplins situés au fond du stade qui permettent à chaque receveur de sauter en hauteur pour intercepter en plein vol un projectile qui filait tout droit vers le homerun catastrophique pour votre équipe.

Dès le départ, un menu de sélection vous permet de choisir votre équipe parmi les douze disponibles.



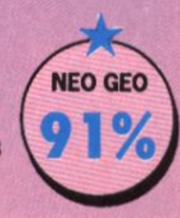
Bien sûr, chacune de ces équipes possède des forces et des caractères qui leur sont propres. Les robot-joueurs eux-mêmes ne sont pas de même niveau. Ainsi, si à la fin d'une rencontre vous avez engrangé suffisamment de thunes pour vous offrir des joueurs d'un niveau supérieur, vous pouvez parfaitement le faire, il suffit d'y mettre le prix et ainsi de suite de fil en aiguille votre équipe se fortifie et s'améliore pour devenir quasi-imbattable (enfin, ne rêvez pas trop!).

Après Professional Baseball Star, le premier Baseball disponible sur Neo-Geo, Super Baseball 2020 pourrait parfaitement être considéré comme sa suite tant ces deux titres se ressemblent au niveau de leurs réalisations respectives. Même si on n'y retrouve pas vraiment les mêmes animations sonores, on a perdu les commentaires vocaux en direct décrivant l'action en cours, on y gagne largement au niveau de la variété des joueurs présents dans ce jeu. De formes parfois humaines, parfois complètement délirantes, les robot-joueurs apportent une note gaie, agréable et sympathique à un sport quelque peu rébarbatif pour nous Français. Comme sur pratiquement tous les jeux de la Neo-Geo, une option "two players" permet à deux joueurs de s'affronter. Déjà que seul on prenait largement son pied, à deux on s'éclate encore plus et frapper dans la balle de toutes ses forces pour essayer de réaliser un homerun retentissant devient une véritable jouissance, un plaisir incommensurable. D'une qualité sonore et graphique remarquable, Super Baseball 2020 est un jeu que tous les possesseurs de Neo-Geo se devraient de posséder, sauf peut-être si vous avez déjà Professional Baseball Star. Un jeu brillant, un jeu SNK qui une fois de plus montre à ses quelques détracteurs, qu'elle est bien la meilleure machine du moment.

J'm DESTROY



EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 19



KABUKI SOLDIER

Autant vous mettre tout de suite au parfum, si vous aimez les figurines japonaises, vous allez être gâté avec Kabuki Soldier. En effet, le Kabuki est le nom des théâtres traditionnels japonais. Tous les personnages, tous les combattants de ce jeu seront issus de ce milieu, c'est vous dire que vous n'allez pas être au bout de vos surprises quant à variété des acteurs présents ici.
Vous incarnez donc un de ces acteurs, qui précédemment s'est entraîné comme un fou pour apprendre toutes les techniques de combat. Du Ninjutsu au full contact en passant par le Katana et le Taï Kwendo, vous êtes devenu un expert et plus grand chose dans ce bas monde ne vous fait peur.
Tout comme vous-même, les adversaires que vous aurez à affronter ici ne sont pas vraiment du style de ceux que l'on connaît traditionnellement sur console, et plus particulièrement sur Megadrive. Alors que le ce jeu de baston suit à peu près le cheminement de Streets Of Rage (dont la qualité n'est plus à vanter), vous aurez à lutter contre des sumos, des gnômes assez étranges qui auront la bonne idée de vous sauter dessus à vos moindre faits et gestes, des samouraïs tout droit sortis du japon antique (mais nous sommes dans un théâtre, ne l'oublions pas) et des ninjas guerriers qui n'ont comme seul objectif que de vous transformer en rondelles, grâce à leurs sabres tranchants. Devant un tel déballage d'armes et d'ennemis, vous ne pesez pas très lourd dans la balance, heureusement que vous avez pris soin de prendre des cours d'arts martiaux auparavant. Pour vous défendre, vous n'aurez que vos pieds et vos poings. Parfois tout de même, des options, récupérées sur les cadavres de vos victimes, vous permettront d'acquérir des sorts magiques (en nombre limité) que vous déclencherez à volonté grâce au troisième bouton du joypad. Alors que certaines options sont assez peu spectaculaires, d'autres par contre sont tout à fait originales. Tenez, par exemple, une cloche pourra survenir et s'abattre sur un ennemi de fin de niveau, lui faisant complètement perdre la tête.
Alors que ce jeu comporte en tout six niveaux (lorsque vous jouez en mode normal, car vous n'avez droit qu'à cinq niveaux en mode facile), vous n'aurez malheureusement pas énormément de mal à en voir la fin, la difficulté n'étant pas très poussée. Même lorsqu'une dizaine d'adversaires s'offrent à vous et que l'écran est submergé de sprites et de gredins en tout genre, il sera assez facile de vous en débarrasser et de passer au niveau supérieur. Chose assez rare dans un jeu de la sorte, et qui manquait considérablement à Streets Of Rage (décidément, celui-là), tous les ennemis possèdent une jauge d'énergie ce qui vous permet sans cesse de connaître leur endurance et le moment où ils vont enfin vous foutre la paix.
Graphiquement, il faut bien le dire, Kabuki Soldier aurait pu être meilleur, même si les ennemis sont d'une taille tout à fait respectable. Les coups qui sont à votre disposition sont assez limités, même s'il est parfois possible de prendre un combattant pour le balancer sur un autre. En fait, le gros point fort de cette production de Taito est sans aucun conteste la possibilité de jouer à deux simultanément. Là, on se fend vraiment la gueule, d'autant plus qu'il est possible de se battre l'un contre l'autre et d'anéantir complètement son coéquipier, mais tel n'est pas le but de la manoeuvre. Très sympa quand même, il est juste un peu dommage que la durée de vie de ce titre ne soit pas plus importante.

J.m' DESTROY



MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES



Ishido
The Way of Stones

Ishido est un jeu de plateau – j'entends un jeu comme le solitaire, par exemple –, issu de la culture antique japonaise. En deux mots, voici les règles. Face à vous, un damier avec 96 (12x8) cases de même couleur. A la droite de celui-ci, des pièces, de couleurs et de formes différentes. Le but de la manoeuvre est de placer les pièces sur le damier de sorte qu'au moins un des deux caractères de chaque pièce correspond à ceux de celle qui lui est juste juxtaposé. Bon, je suis d'accord, vu sous cette angle c'est un peu rébarbatif, mais une fois que l'on commence à jouer à Ishido, on comprend sans vraiment chercher.

Basé donc autour de ce principe, Ishido comporte cependant quelques variantes originale et qui n'existe pas sur les autres versions de ce jeu, sur Gameboy notamment. En tout, quatre modes vous permettront de vous essayer à toutes les techniques de concentration et de méditation pour parvenir à placer ces fichues 72 pièces sur le damier.

Dans le mode solitaire, c'est pas compliqué, vous êtes seul et vous devez essayer de battre le record que vous aviez établi précédemment, classique.

Le second mode est le mode "Cooperative", ce qui signifie que vous jouez à deux en équipe pour essayer de placer toutes les pièces aux endroits adéquats. Dans les deux autres modes, le "tournament" et le "challenge", vous aurez toujours les mêmes pièces qui arriveront en même temps. Il faudra alors faire mieux que son adversaire et surtout plus vite, une notion de temps pouvant être ajoutée pour relancer encore un peu plus l'intérêt du jeu.

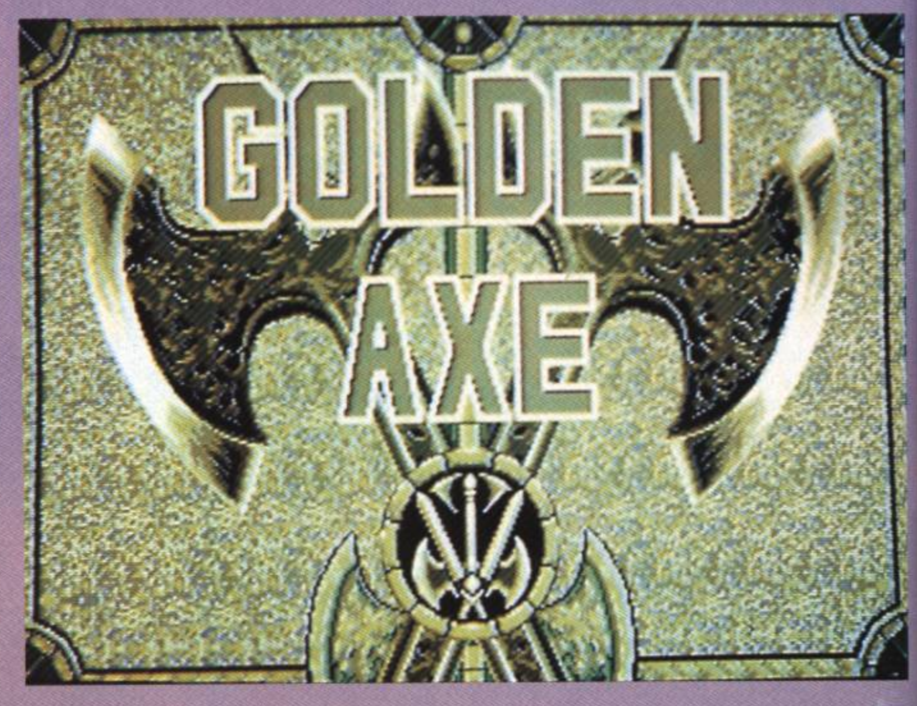
Pour sûr, graphiquement on est loin d'être devant un superbe jeu, mais bien évidemment, ce n'est pas le but recherché par les auteurs, puisqu'Ishido est un jeu de réflexion. Et si vous aimez le bourrage de crâne et la réflexion à outrance, je vous garantis que vous allez être servi. Bien qu'un petit peu monotone à la longue (bien plus que Shanghaï en tout cas, également disponible sur cette console), Ishido reste cependant un jeu agréable, qui satisfera tous ceux qui en ont marre des jeux d'action, et il commence à y en avoir de plus en plus.

J'm DESTROY

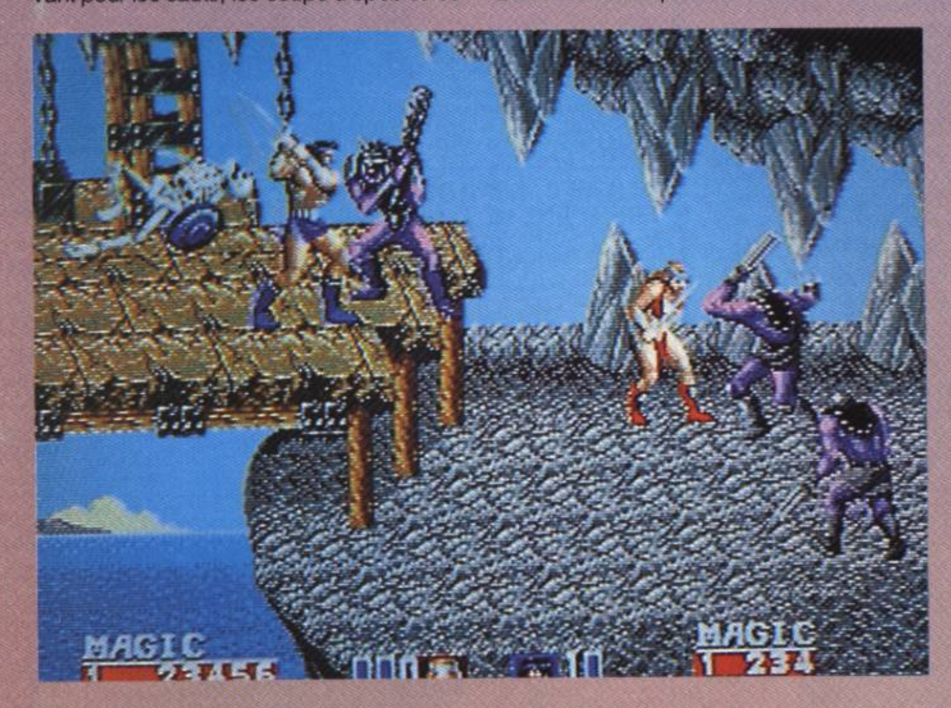


EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 12
INTERET : 15
SON : 16
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE

Décidément, le monde des jeux vidéo ressemble de plus en plus à celui du cinéma. Lorsqu'un jeu a du succès, lorsqu'un film a du succès, les auteurs, les réalisateurs se sentent toujours obligés de faire une suite, une séquelle, une seconde partie. Alors parfois, c'est génial, au cinéma par exemple, Terminator II est largement au moins aussi bien que Terminator, dans les jeux vidéo c'est à peu près la même chose, Ghouls'n'Ghosts est, à mon sens du moins, meilleur que Ghosts'n'Goblins dont il est issu. Mais par contre, ce n'est toujours pas le cas. Regardez au cinéma pour en revenir aux salles obscures, Rambo II est largement moins bien que Rambo tout court. Pour Golden Axe II c'est à peu près la même chose, à la différence près que l'histoire est la même, que l'action est la même et que seuls les belligérants changent. Enfin, vous verrez...



Quelques années après sa défaite dans Golden Axe tout court, Dark Guld revient pour faire chier les gens et pour dévaster leur village. Sans aucun but précis à part la domination de la région, cette espèce d'ectoplasme abruti espère bien que son plan machiavélique réussira.
S'étant enfuit de la prison dans laquelle il était enfermé, le revoilà accompagné de ses sbires pour satisfaire ses besoins pour le moins malsains. Heureusement pour le peuple de la contrée que la valeureuse équipe formée par un gnôme, un guerrier (style Schwarzy) et par une talentueuse aventurière que l'on a connu au cours du premier épisode est de retour pour déjouer les plans du salaud de service.
Après avoir défini les touches du joypad servant pour les sauts, les coups d'épée et les décors de fond, de la physionomie des ennemis et des sorts magiques, on est vraiment en présence du même jeu.
Vous qui ne connaissez pas Golden Axe, voici un petit topo qui vous permettra de mieux connaître ce jeu, qui en arcade il n'y avait encore pas si longtemps soulevait l'enthousiasme général.
Aux commandes de l'un des trois personnages que vous aurez auparavant sélectionné, vous allez devoir casser du monstre. D'une résistance plus ou moins forte en fonction de leur corpulence, ces monstres vous en feront voir de toutes les couleurs avant de bien vouloir rendre l'âme. Alors parfois un coup d'épée suffit pour leur faire voir de quel bois vous vous chauffez, d'autres fois il faudra vraiment vous acharner pour les anéantir et là, votre magie ne sera pas de trop. Ah oui, la magie. L'aventurière par exemple développera un dragon de feu tout à fait impressionnant, le guerrier lui se contentera d'appeler le dieu Eole, un vent puissant se propagera alors en emportant tout sur son passage. Si ces effets sont plus ou moins spectaculaires en fonction de leur puissance, ils vous permettront tout de même de sortir des situations critiques, lorsque quatre ou cinq incorruptibles viendront vous chercher des noises en même temps. A part ces options accessibles grâce à des livres de magie qu'il ne faudra pas vous faire voler pendant vos quelques minutes de repos au coin du feu, vous n'aurez pour combattre qu'une hache ou une simple petite épée toute ridicule. Bien sûr vous pourrez également récupérer les animaux domestiques ennemis (dragons, dinosaures de tout poil, etc...) et vous en servir contre leur maître, mais bon, tout cela





pouvoirs magiques, vous êtes en route pour réduire à néant les crétins du jour, c'est-à-dire Dark Guld et ses acolytes.
Si vous connaissez Golden Axe tout court, veuillez tourner la page, ce qui va suivre n'est pas pour vous, car dans Golden Axe II tout se déroule exactement de la même façon. A l'exception des graphismes, des







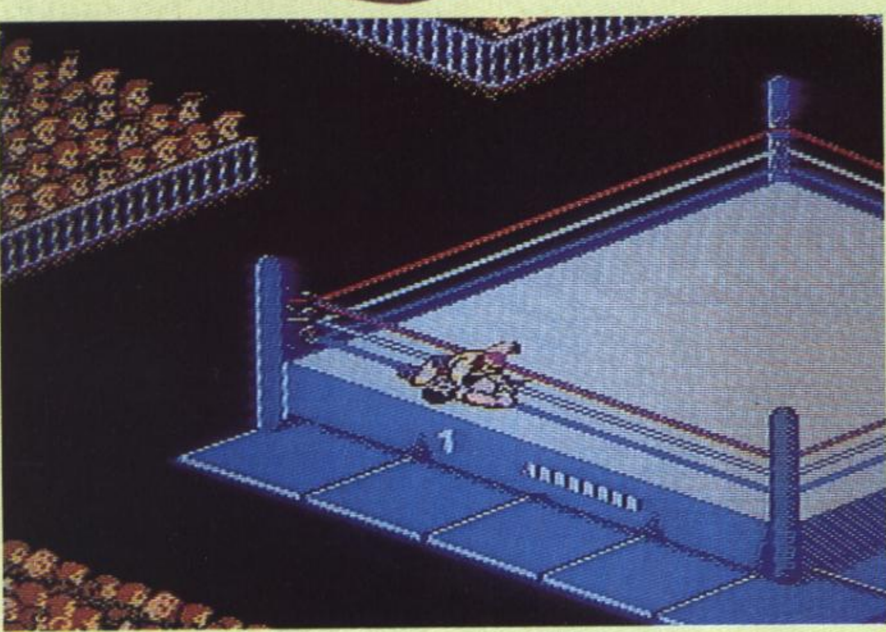
ne vole pas haut de toute façon. A ce propos d'ailleurs, il faut bien dire que la réalisation de Golden Axe II n'est guère fantastique. Si l'animation des combattants est correcte, on est en revanche assez déçu par la pauvreté des graphismes, des couleurs et du scrolling horizontal qui se situe toujours sur un plan.
Si vous ne connaissez pas Golden Axe, allez donc faire un petit tour du côté de cette seconde partie, elle vaut quand même le détour. Golden Axe n'a plus de secrets pour vous? Très bien, alors vous pouvez oublier Golden Axe II, vous ne vous en porterez pas plus mal.

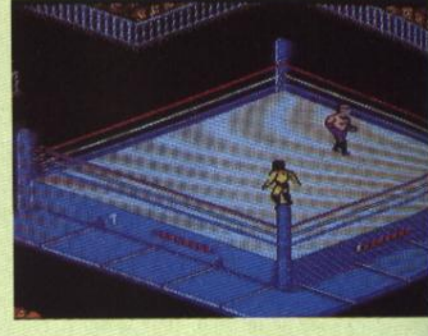
J'm DESTROY

MEGADRIVE
82%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 17
ANIMATION : 16

WWF WrestleMania





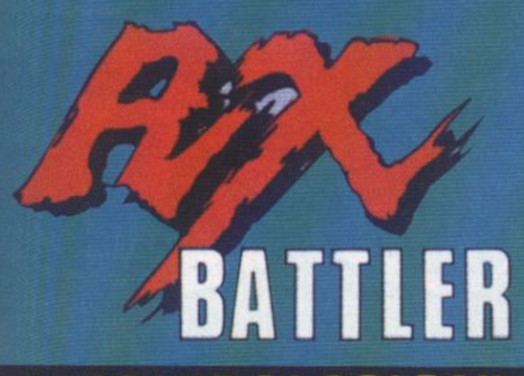
Ils sont gros, ils sont laids, mais ils font rire les petits et les grands. Aussi tendres que des moissonneuses batteuses, ils ont pourtant la souplesse et l'agilité des felins. Ils, ce sont les clowns modernes que vous connaissez certainement car ils ne peuvent pas passer inaperçus avec leurs têtes de tueur et leurs allures de bulldozer. On vous en a d'ailleurs largement parlé le mois dernier. Qui sont-ils? Hein? Mais qui sont-ils? Ce sont les terreurs du ring, ce sont les brutes au sourire carnassier, ce sont... les Superstar du catch (applaudissements!). Bien connu du public Américain et plus récemment du public français (grâce à Canal Plus et aux soirées à Bercy), ces rois de la castagne ont su remettre au goût du jour un sport vieux comme le monde: le catch. Logiquement, les micros et les consoles ne pouvaient pas ignorer plus longtemps un tel spectacle tout désigné pour faire un bon jeu. Les Hulk Hogan et autre Ultimate Warrior arrivent donc sur la NES avec toute leur panoplie de coups extraordinaires. Comme dans la réalité, vous avez la possibilité de combattre à un contre un, à deux contre deux ou alors carrément à trois, les derniers encore debout sont alors déclarés vainqueurs. Autre avantage, les combats peuvent se faire à deux personnes, l'une contre l'autre ou en équipe contre l'ordinateur. Tout est possible, même le combat en dehors du ring. D'ailleurs, l'arbitre est complètement inexistant et invisible. On est encore là très près de la réalité. On peut regretter cependant le choix restreint des coups, mais il y en a quand même assez pour se sentir tout de suite dans l'ambiance. Quel plaisir, par exemple, de monter sur un des poteaux et de se jeter sauvagement sur l'adversaire en piste ou hors des cordes. Toute la magie du catch est présente avec le trucage en moins, car ici le vainqueur n'est pas désigné à l'avance. Pour être le grand champion de cette soirée, il faut liquider toute l'énergie de l'adversaire et lui plaquer les épaules sur le tapis pendant plus de trois secondes. Ceux qui ne loupent aucune rencontre retrouveront tous leur héros comme André the Giant, Brutus Beffcake, Big boss Man, Ravishing Rick Rude, Randy Savage, Hacksaw Jim Duggan, Ultimate Warrior et le très célèbre Hulk Hogan le ravageur de maillot, sous les traits de sprites très marrants. Ils ont tous des séries de coups bien particulières (bien animées aussi) en fonction de la position de leur adversaire. L'étranglement de André The Giant est par exemple très dévastateur même s'il est totalement interdit par la fédération. Au niveau de la réalisation, on appréciera que la caméra qui retransmet ces joutes ne soit pas fixe et essaie toujours de cadrer le vif du sujet, ce qui donne un plus au réalisme. Les personnages, eux, se déplacent très rapidement et leur tête, que l'on choisit en début de match, sont vraiment ressemblantes. LJN a donc fait du bon travail et ne s'est pas seulement servi d'une bonne idée pour faire vendre. Le résultat est tout à fait honorable et les amateurs des supercheries qui font le succès du catch pourront enfin entrer dans la danse (c'est une valse ou un tango? non, c'est une projection au sol suivi d'une manchette!).

RASTAFOO



EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 14
SON : 14
ANIMATION : 15

NINTENDO 79%



AX BATTLER
·A LEGEND OF GOLDEN AXE·





Vous voilà reparti pour sauver la paix, tuer les méchants et ramasser beaucoup d'argent. Le monde est menacé et vous, un guerrier chevronné dans les techniques de combat et fin connaisseur des arcanes les plus oubliées de la magie, vous partez affronter mille périls. Des hommes de votre trempe, il n'y en a plus! Voyageant de château en village et de village en lieux malsains, comme cette sombre tour située à l'ouest de votre beau pays, vous progresserez dans le seul but de dénicher votre ultime et terrible ennemi. La progression de votre personnage se fera à la Phantasy Star III, c'est-à-dire que vous avancerez sur une carte à grande échelle où seront indiqués les lieux à visiter. Toutes ces recherches seront ponctuées de combats-surprise de type arcade contre des squelettes, des amazones, des barbares et bien d'autres encore. Il faudra savoir jouer de l'épée ou de la magie, trois sortes de sorts étant à votre disposition: des sorts de terre, de feu et de tonnerre, chacun de ces sortilèges étant représenté sur l'écran d'une manière particulière. On retrouve les éternels achats dans les villages grâce à l'argent trouvé sur vos adversaires. Dans ces mêmes villages, il vous sera aussi possible de sauvegarder votre partie ou de vous reposer à l'auberge. Il faudra être en forme pour affronter les ennemis qui se cachent dans les tours et les châteaux. Dans ces endroits mal famés, la partie sera entièrement de type arcade. Suivant un scrolling horizontal clair et limpide, vous détruirez l'ennemi aussi varié qu'il soit. Vous le voyez, Ax Battler possède de nombreuse qualités. Cependant, il faut savoir que le texte y est abondant et que celui-ci est intégralement en japonais! Aïe! Pourtant, cela n'empêche en rien l'évolution dans le jeu auquel on ne peut faire aucun reproche technique majeur.



T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13



Wanderers from Ys

Déjà trois longues années se sont écoulées depuis qu'Adol, jeune idole des jeunes et adolescent adulé des adultes, est parti de la ville d'Ys en héros et en libérateur. Alors qu'il rentre nonchalamment chez lui, dans son foyer où ses fidèles pantoufles l'attendent impatiemment, il apprend que sa tendre amie Dogi a de sérieux problèmes. Le village natal de cette charmante personne est actuellement sous le joug d'une terrible malédiction qui assèche les puits, fait pourrir les champs, amène de sinistres créatures et ainsi de suite. N'hésitant pas une seule seconde, Adol décide de prendre en charge cette dangereuse et mystérieuse mission et de libérer le village, dût-il en mourir! Eh oui, on ne plaisante pas lorsqu'on est un héros! La première étape de son terrible périple le mènera dans les cavernes de Tigrey. Attendu de pied ferme par une meute de créatures déchaînées, Adol, devra mettre la main sur des



coffres contenant un pendentif ainsi qu'une clé. Il ne s'agit là que d'une amorce à cette aventure qui se poursuivra dans la citadelle perdue d'Irubarnz, réputée pour ses oiseaux de feux particulièrement sauvages, puis au creux des Monts d'Elderm où le Dragon Gildias, à ne pas confondre avec le célèbre animateur de la télévision, vous attendra, prêt à fondre sur vous à la première occasion. Après ces recherches menées au milieu des combats, Adol arrivera enfin à la forteresse de Varestain, là où, s'il ne se fait pas découper en rondelles dès son arrivée, il trouvera des chevaliers du chaos et des paladins noirs à la pelle ainsi que l'instigateur de tous ces maux qui affligent les villageois et les villageoises. Au fur et à mesure de sa progression dans ces lieux tous plus inhospitaliers les uns que les autres, Adol, dont le prénom est, n'en doutons pas, Billy, collectera de l'argent. Avec ses faibles revenus il pourra courir au village voisin se procurer herbes, armes, armures, anneaux et autres amulettes magiques dont il aura très vite besoin.

Ys III reprend le schéma typique du jeu d'aventure/action. Aux scènes de combats de type arcade succèdent des scènes plus diplomatiques, où l'on interroge les passants afin d'obtenir quelques indices qui permettront de savoir où et comment trouver la solution aux nombreuses énigmes. Le problème, car problème il y a, c'est que ces dialogues sont assez flous puisque tous sont en japonais. Conclusion tout est incompréhensible sauf si vous possédez, quelque part au fond d'un placard poussiéreux et grouillant d'araignées, une vieille tante experte en langues orientales, ce qui est loin d'être le cas de tout le monde. Il est alors fort délicat, mais cependant pas impossible si l'on est patient, de comprendre à quoi servent les objets que l'on trouve ou que l'on achète. Tout se fait donc plus ou moins au hasard, aussi bien les achats que la progression dans les labyrinthes. Il ne reste que le côté beat them up, par ailleurs très bien réalisé, pour augmenter l'intérêt du jeu. On peut aussi passer son temps à admirer les décors où les scrollings différentiels à trois plans sont aussi courants que superbes. Il est sûr que si l'on ne cherche pas la subtilité dans l'affaire et que l'on décide d'avancer coûte que coûte en négligeant jusqu'aux bases d'une histoire, qui pourtant doit être fabuleuse, on peut alors, avec raison, dire qu'Ys est une incontestable et incontournable réussite. Qui plus est, les musiques, au nombre de trente et une, sont toutes géniales! Dommage que l'on reste dans le brouillard du début à la fin et que la manipulation, à cause de ce satané japonais, reste pénible, voire, après plusieurs heures de jeu, insupportable. Il ne nous reste plus qu'à attendre une prompte traduction dans la langue de Shakespeare pour pouvoir enfin apprécier ce jeu comme il le mérite.

T.S.R.





EDITEUR : RIOT
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 07
SON : 18
ANIMATION : 16

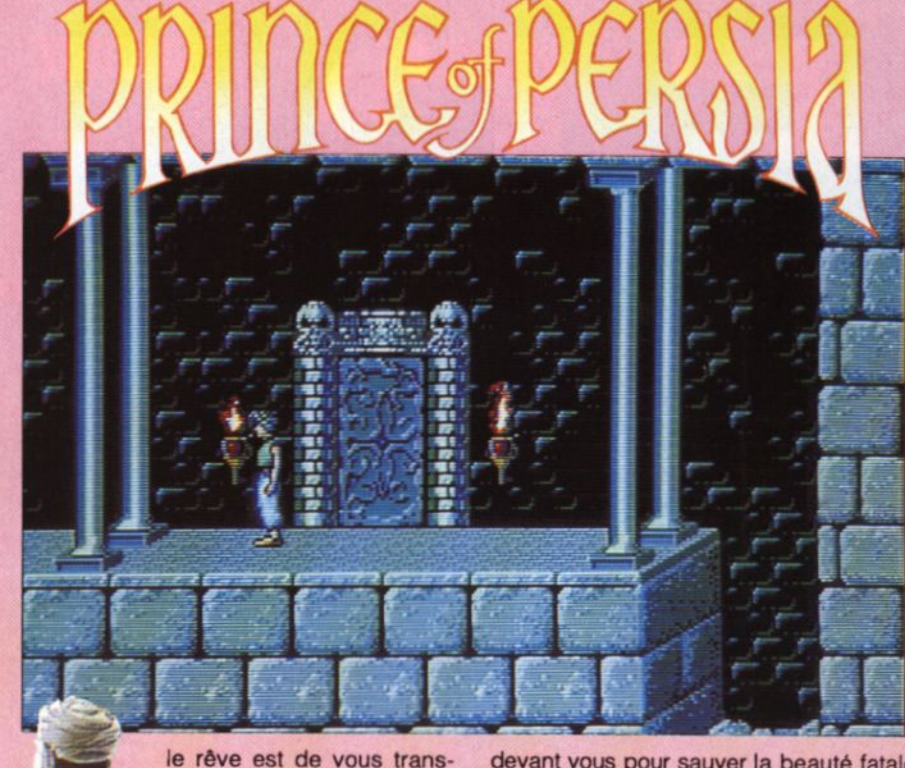


 Je sais qu'il n'y a qu'une chance sur un million d'être dévoré vivant par un lion sur les Champs-Elysées, mais il suffit d'une fois.

PRINCE of PERSIA

Il y a bien longtemps dans un pays lointain, la Perse, dont Seb connaît les moindres tournures de langue, vivait un sultan de la pire espèce qui, pour se distraire, n'a rien trouvé de mieux que d'enlever toutes les femmes, toutes les jeunes filles de la ville avoisinante.
Bien que vous soyez le fils du roi de Perse, rien n'y fait et le sort des jeunes filles captives ne vous intéresse pas vraiment. Jusqu'au jour où c'est votre fiancée qui subit les attaques de l'infâme Sultan. Emmenée de force et maintenue captive dans les cachots du château, le Prince remuera ciel et terre pour la retrouver et pour la délivrer des griffes du méchant. Mais attention, ce n'est pas tout, d'un sadisme poussé à l'extrême, le brigand en question est également un peu sorcier sur les bords et il ne vous accorde qu'une seule et unique heure pour mener à bien votre mission. Ah ah, que la lutte va être rude et sauvage, que la quête et l'aventure seront belles, que les forces maléfiques soient vaincues et que l'amour renaisse enfin.
Tout commence après une petite page de présentation animée vous introduisant auprès du Sultan. Assez décevante par ailleurs, cette introduction a cependant le mérite de mettre le joueur immédiatement dans l'ambiance.
Premier jeu disponible sur Super CD Rom, Prince Of Persia n'est pas à proprement parler une réussite (en fait, j'espérais beaucoup mieux de ce support, mais bon c'est vrai que ce n'est que le premier jeu), loin d'être mauvais, très loin même d'être mauvais, ce jeu de Riverhill est juste un petit peu décevant par rapport à ce qu'on en attendait compte tenu du bruit qu'avait fait NEC autour de son nouveau périphérique. Une fois cette déception passée et lorsqu'on commence à jouer à Prince Of Persia, on se rend pourtant vite compte de toutes les qualités de ce titre. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, POP conduit le joueur dans un monde carrément fabuleux. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez sur votre passage de nombreux pièges, tels que des trappes qui s'ouvrent vous laissant lamentablement choir sur le sol ou des pics au bout empoissonné. Parfois aussi vous rencontrerez des sbires du sultan armés d'une lame tranchante et dont le rêve est de vous transformer en lamelle. Pour pouvoir lutter contre ces enfoirés de pacotille, une solution simple et efficace existe.
Elle consiste à récupérer une épée et à lutter à armes égales contre ces vilains. Attention tout de même à ne pas perdre trop de temps dans des combats inutiles, n'oubliez pas que vous n'avez qu'une heure devant vous pour sauver la beauté fatale qui vous fascine tant.
Outre les diverses musiques d'ambiance toutes remarquables (CD-Rom oblige), le héros de Prince Of Persia est également pourvu d'une animation rarement atteinte sur PC Engine.
C'est un véritable plaisir que de le faire courir, marcher, sauter et de le voir combattre contre des adversaires tout aussi bien animés les uns que les autres. Graphiquement bien meilleure que toutes les autres adaptations, cette production sur PC Engine est d'une grande profondeur de jeu.
De grandes et longues heures de joie en perspective.

J'm DESTROY









EDITEUR : RIVERHILL SOFT INC.
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 16
SON : 19
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

E.D.F



Des hordes entières de mutants extraterrestres viennent, il y a à peine quelques jours de cela, d'envahir la terre. Les gouvernements, affolés et impuissants, militairement parlant, ont alors, dans un élan de désespoir et de terreur suprême décidé de faire appel à E.D.F., G.D.F. restant dans les parages en cas de besoin on ne sait jamais. Quel est est donc le sens de ces trois mystérieuses initiales? Earth Defense Force! C'est-à-dire, pour les non-anglicistes et les débiles profonds, Centre de Force de Défense Terrienne, soit C.F.D.T. Comme vous n'aviez rien d'autre à faire ces derniers temps, vous décidez de vous engager. Engagez-vous qu'ils disaient... Comme les gens du gouvernement sont du genre plutôt sympa, ils mettent à votre disposition un vaisseau énorme et puissant ainsi qu'une panoplie de huit armes différentes telles que des lasers, des tirs atomiques et explosifs... Comme vous vous en doutez, pour chaque niveau il existe une arme idéale. Ainsi pour le niveau trois, le homing est la seule réellement efficace. De plus, autour de votre vaisseau se déploieront deux satellites annexes munis de boucliers protecteurs et de mini-canons H.P.D., c'est-à-dire, pour tous ceux qui ne sont pas encore familiarisés avec les abréviations, au Haut Potentiel Destructeur. Sur des musiques d'une qualité rare, toutes plus excellentes les unes que les autres, vous progressez en modulant votre vitesse selon votre envie du moment. Il n'y a d'ailleurs que les musiques qui soient exceptionnelles, le scrolling horizontal, lui aussi, est superbe et offre plusieurs différentiels. Pourtant, le défilement de l'écran subit de nombreux ralentissements, surtout lorsque les tirs ennemis se font abondants à l'écran. Et des ennemis, il en arrive de tous les côtés, par derrière, par en dessous, par devant... Variés et parfois d'une taille impressionnante, les sprites extraterrestres défilent à grande vitesse tout en vous bombardant de mille façons différentes. En masses de vingt ou vingt-cinq de petite taille ou en couple gigantesque, c'est sans cesse qu'ils arriveront sur vous. Certains ne sont que des tourelles volantes sur lesquelles a été monté un canon laser d'une puissance colossale. Il faut toujours savoir réagir vite et bien. Chaque étape, ou presque, se clôt par un boss tout simplement monstrueux, qui, même s'il n'offre pas trop de résistance au second niveau, devient très vite très difficile à passer. Ces combats nécessiteront une petite dose de stratégie pour pouvoir réussir sans trop de peine. Si vous foncez dans le tas, vous n'êtes pas prêt de finir et ce ne sont pas les trois Continue qui vous seront d'une grande aide, croyez-moi! De plus, si vous jouez au niveau difficile, vous risquez très vite de devenir irrémédiablement fou car tout ira très, très vite et même plus que ça. Je vous laisse imaginer ces ballets intergalactiques hallucinants et les savourer à l'avance.

T.S.R.



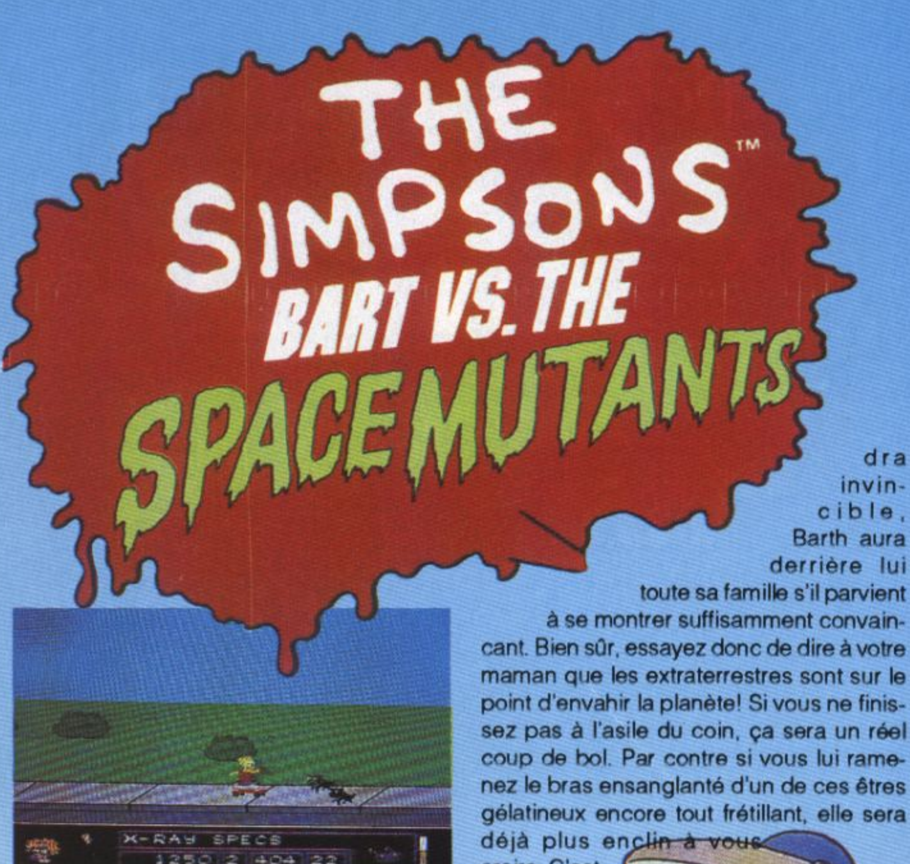






EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 19





On ne présente plus la célèbre famille des Simpsons, symbole de la bêtise américaine et image, d'un réalisme saisissant, de la médiocrité de l'américain typique. Il semblerait que, cette fois, Bartholomew J. Simpson ait lu les thèses fumantes de notre grand ami et concitoyen J.P. Petit, celui-là même qui vient de nous informer que les extraterrestres étaient parmi nous. Merci monsieur Petit et vive David Vincent! Barth étant un patriote pur et dur et étant le seul, grâce à ses lunettes à rayon X, à pouvoir voir ces E.T., il décide de partir en guerre et de sauver vaillamment notre planète. Musique s'il vous plaît! Ces extraterrestres se sont infiltrés un peu partout, dans Springfield, la ville des Simpsons, dans son centre commercial, son musée et sa centrale nucléaire et même dans le parc d'attraction voisin. Pourquoi? Mais la réponse est fort simple! Pour mettre la main sur des objets essentiels à l'élaboration d'une arme qui leur permettra d'anéantir la planète! Eh oui, rien que ça! Barth devra donc, en éliminant les intrus et les empêcheurs de tagger en rond, détruire, ou du moins neutraliser, ces objets avant qu'ils ne tombent entre des mains verdâtres et gluantes. Heureusement pour cette lourde tâche, il ne sera pas seul. Outre ses amis qui se feront une joie de lui filer un coup de main, comme Jebediah Sprinfield qui le rendra invincible, Barth aura derrière lui toute sa famille s'il parvient à se montrer suffisamment convaincant. Bien sûr, essayez donc de dire à votre maman que les extraterrestres sont sur le point d'envahir la planète! Si vous ne finissez pas à l'asile du coin, ça sera un réel coup de bol. Par contre si vous lui ramenez le bras ensanglanté d'un de ces êtres gélatineux encore tout frétillant, elle sera déjà plus enclin à vous croire. C'est d'une incontournable logique! Voilà pourquoi il faudra que Barth ramène des preuves s'il veut que Marge, Homer, Lisa et Maggie viennent à son aide. Ces preuves, il les obtiendra en faisant sauter la tête des aliens grâce à des objets achetés auparavant dans des boutiques,ce qui les fera fuir tout en lui fournissant une trace tangible de leur existence. Bien évidemment, pour acheter ces objets comme ces bombes cerises ou ces fusées, il faudra récupérer de l'argent. C'est une philosophie mercantile vieille comme le monde. Sautant près d'un buisson ou près d'autres endroits, Barth fera apparaître de l'argent qu'il faudra récupérer rapidement avant qu'il ne parte en fumée.

On ne manque pas de retrouver le caractère farceur de Barth qui s'amusera à renverser des objets ou à en détruire d'autres par simple plaisir. Le scrolling horizontal, idéal pour tous les beat'em up de ce genre, laisse Barth très libre de ses mouvements et le laisse filer comme le vent, surtout lorsqu'il grimpe sur son skate-board. On ne s'ennuie pas un instant à suivre les péripéties de Barth tant les épreuves sont variées. Eviter les monstres, sauter pour atteindre des endroits pratiquement inaccessibles, tirer au pistolet à fléchettes sur les extraterrestres déguisés... ouf! heureusement que l'on peut se détendre un instant à la foire en participant à des jeux de tir et autres attractions bien sympathiques. Toutes ces aventures délirantes sont accompagnées par une bande sonore sachant rétablir l'ambiance non seulement du dessin animé, mais aussi de cette formidable quête pour sauver le monde, menée par le type même de l'abruti moyen en la personne de Barth. Et puis, ça fait du bien, d'habitude les héros sont tous beaux, intelligents et athlétiques.

T.S.R.

NINTENDO
88%

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 12
SON : 14
ANIMATION : 15



SUMO I'MAX



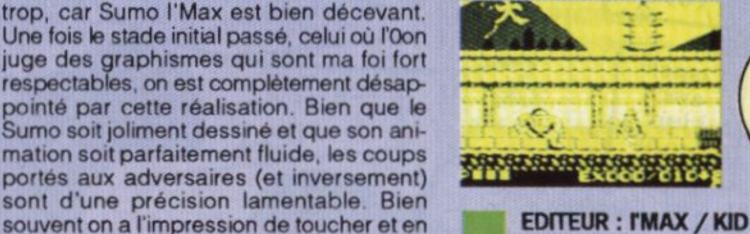
Bien que les Sumos soient considérés comme de véritables dieux vivants au Japon, il n'est pourtant pas facile pour eux d'allier bouffe, sport, assouplissement et amour. Alors quand un Sumo s'aperçoit qu'un abruti sans cervelle s'est emparé de sa bien-aimée, il se met dans une rage folle et plus rien ne l'arrête. Sumo ou non, finalement tout cela est bien compréhensible, pas vrai?

Dans la peau de l'une de ces charmantes bestioles, plus proche certes de l'hippopotame que de la gazelle, vous allez vous sortir les tripes du ventre pour vous dépêtrer des situations malsaines dans lesquelles vous allez vous engager.

Au fur et à mesure que vous avancez à travers la dizaine de niveaux que ce jeu comporte vous allez bien évidemment rencontrer bon nombre d'adversaires qui vous agresseront d'autant mieux qu'ils pourront vous mettre K.O d'un coup d'un seul. Heureusement que vous êtes un champion dans votre catégorie et en deux coups les grosses, vous transformez ces graisseux en amas de chair informe et immobile. Mais stop, arrêtons-nous là quelque peu et ne nous emballons pas de trop, car Sumo l'Max est bien décevant. Une fois le stade initial passé, celui où l'0on juge des graphismes qui sont ma foi fort respectables, on est complètement désappointé par cette réalisation. Bien que le Sumo soit joliment dessiné et que son animation soit parfaitement fluide, les coups portés aux adversaires (et inversement) sont d'une précision lamentable. Bien souvent on a l'impression de toucher et en fait en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, on se retrouve sur la paille, en train de recracher le repas du midi (eh oui, un Sumo ça bouffe plus que nature). Ce manque de maniabilité est sans aucun doute le point essentiel du mécontentement général que produit Sumo l'max. Il n'y a rien de plus énervant dans un jeu que de se faire toucher sans savoir pourquoi. Un jeu à éviter autant que possible.

J'm DESTROY







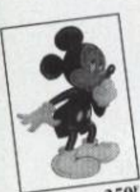
EDITEUR : I'MAX / KID
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 08
SON : 12
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Les Supers Promo du mois !

Street of Rage



Sonic 390F



Mickey 350F



Shadow Dancers 250F



XDR 150F

Ghostbuster 190F

DJ Boy 190F

E Swat 190F

ULTIMA *games* présente SEGA

Console seule 890F

Console avec 2 manettes SUPER PROMO

Console avec Pro 1 1090F

Console avec 3 jeux 1490F





Console avec 1 manette et 1 jeu au choix* 990F

Console française avec Game Adaptateur, et 1 jeu 1290F

Console française 949F

Console française avec 2 manettes SUPER PROMO

Ultima Games a élu la Mégadrive Japonaise Console de l'Année !

MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

NOUVEAUTES / HITS

Jeu	Prix
AERO BLASTER	390
ALIEN STORM	350
BATMAN	390
BEAST WARRIOR	NC
COMMANDO II (MERCS)	NC
DECAP ATTACK	490
DEVIL CRUSH	450
DEVIL HUNTER	390
DICK TRACY	390
DJ BOY	190
DRAGON'S EYE	NC
DOUBLE DRAGON II	NC
EGUIZARU	NC
E-SWAT	190
ELEMENTAL MASTER	390
EL VIENTO	NC
FANTASIA	490
GALAXY FORCE II	450
GHOSTBUSTERS	190
GHOULS AND GHOST	390
GOLDEN AXE	390
GYNOUG	390
JOE MONTANA FOOTBALL	490
KABUKI SOLDIER	450
LAKERS VS CELTICS	450
LAST BATTLE KEN	390
MAGICAL BOY	290
MARVEL LAND	450
MASTER OF WEAPON	450
MEGA TRUCKS	390
MICKEY CASTLE OF	
ILLUSION	350
MOONWALKER	190
MONACO GP	390
MONSTER LAIR	250
MONSTER WORLD III	450
MYSTIC DEFENDER	390
NHL HOCKEY	450
OUT RUN	450
RENT A HERO	450
REVENGE OF SHINOBI	395
RUNARK	NC
SAINT SWORD	450
SHADOW DANCER	250
SONIC THE HEDGEHOG	390
SPACE GOMOLA	450
SPIDERMAN	490
STREET OF RAGE (BARKNUCKLE)	
STRIDER	290
SUPER VOLLEY BALL	390
THUNDERFORCE III	450
UNDEADLINE	NC
WOLF IN BATTLE FIELD	NC
WORLD CUP SOCCER	390

PROMOS

Jeu	Prix
AIRWOLF	250
ALESTE	290
ALEX KIDD	290
ALTERED BEAST	190
ARROW FLASH	190
BLOCK OUT	290
BONANZA BROTHERS	290
CRACK DOWN	190
DANGEROUS SEED	190
DARWIN 4081	190
DJ BOY	190
DYNAMITE DUCK	250
E-SWAT	190
FORGOTTEN WORLD	250
GAIARES	390
GAIN GROUND	200
GHOSTBUSTERS	190
GRANADA X	190
HARD BALL	290
HARD DRIVING	250
HEAVY UNIT	250
INSECTOR X	190
KLAX	290
M1 ABRAMS	390
MAGICAL BOY	390
MIDNIGHT RESISTANCE	390
MOONWALKER	190
RAMBO III	250
RINGSIDE ANGEL	350
SHADOW DANCER	250
STAR CUISER	150
SUPER HANG ON	250
SWORD OF SODAN	200
TATSUJIN	190
TIGER HELI	250
TOURNAMENT GOLF	390
VERITEX	200
VOLFIEV	200
WONDERBOY III MONSTER LAIR	250
XDR	150
ZERO WING	250

AVENTURES

Jeu	Prix
ARCUS ODYSSEY	390
FAERY TALE	490
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	390
KING'S BOUNTY	490
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	490
PHANTASY STAR III	599
SHINING DARKNESS	490
SWORD OF VERMILLON	490

NOUVEAUTES SEGA

Jeu	Prix
DAHNA	NC
FIGHTING MASTERS	NC
GOLDEN AXE II	NC
I LOVE DONALD DUCK	NC
LEGEND OF NINJA BURAI	490
ROLLING THUNDER II	NC
RUARK	NC
TAIHEIKI	490
TASK FORCE HARRIER	NC
UNDEADLINE	NC
WANI WANI WORLD	390

Street of Rage +  PRO 2 = 450F



Moonwalker + DJ Boy = 299F

ULTIMA Paris sera ouvert tous les Dimanches en Décembre

Les accessoires

PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?



Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.



JOYPAD = 79F.

LECTEUR CD ROM MEGADRIVE
Nous téléphoner

SEGA D'EXPOSITION à partir de 600 F

Modification du modèle Mégadrive Japonaise en 50 Hz *(Switchable 50/60 Hz)* **290 F**

GAMEGEAR



Gamegear seule PRIX CANON

JEUX GAMEGEAR A PARTIR DE 180 F
BASEBALL
RASTAN SAGA
WAGALAND
BASEBZZALL 91
WONDERBOY
MICKEY MOUSE
GEAR STADIUM
MONACO GP
GORBY
OUT RUN
HALLEY WARS
DEVILISH
PENGO
COLUMNS
CHASE HQ
DRAGON CRYSTAL
G LOCK
HEAD BUSTER
GRIFFIN
PAC MAN
SHANGAI II
SKWEEK
SOKOBAN
WOODY POP
PAD AND PATTER
MAGICAL GUY
MAGICAL PUZZLE
COLUMNS
MICKEY
SHINOBI
ZAN GAMEGEAR

NOUVEAUTES GAMEGEAR
ARIEL
AX BATTLER
DONALD DUCK'S
FRAY
FROGGER
LEGEND OF NINJA
SONIC
SPACE HARRIER

NOUVEAUTE GAMEGEAR
GALAGA 91
190 F



Master Gear = 150F. Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

Pour votre Gamegear: Moonwalker, Golden Axe, Batman, Tennis, Ghoul's n Ghost

Gamegear + Mastergear + adaptateur secteur 1190F

*le jeu est à choisir parmis la sélection Ultima Games.

ULTIMA *games* présente NEC

Venez découvrir la nouvelle Nec Coregrafx II

CORE GRAFX II + 2 JEUX : 1190F

CORE GRAFX

Coregrafx avec 1 jeu 990F

Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F

Offre Puissance 5 1290F

Coregrafx II avec 1 jeu 1090F



PRO 1 = 250F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

Quintupleur : 190F
Joypad : 150F
Quintupleur + Joypad 290F

Jeu à partir de 100F

Doubleur 150F

PROMO JEUX CARTOUCHES NEC COREGRAFX	
ADVENTURE ISLAND	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FORMATION SOCCER	420
JACKY CHAN	345
KNIGHT RIDER	190
PC KID II	390
RASTAN SAGA II	190

RANMA II CD	390
R TYPE COMPLETE CD	NC
SPIRAL WAVE CD	450
SUPER SCHWARZSCHILD CD	NC
TIGHTING RUN	450
TIME CRUISE II	450
VALIS III	NC
ZERO WING	NC

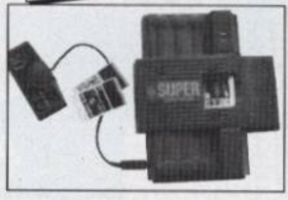
NOUVEAUTES NEC	
1941	490
BOMBER MAN	NC
CORYUUM	390
EFERA ET JILIORA CD	390
GHOULS AND GHOST	490
MAGICAL CHASE	450
NEUTOPIA II	NC

SUPER SYSTEM CARD 690F transforme votre CD en super CD

TURBO GT la Reine des portables 2490F



Supergrafx + 2 jeux 1490F



SUPERGRAFX

ULTIMA *games*

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES
6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

DAX
56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

METZ
18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM avec 2 manettes cable Péritel SUPER PROMO DE NOEL
Quantité limitée



SUPERFAMICOM avec 1 jeu SUPER PROMO

RTOUCHES PER FAMICOM	
CRAISER	390
THUR QUEST	NC
USTA	650
RUN	490
BUZAL	490
TLEVANIA IV	640
RUS TWIN	690

DRAGON'S EYES	690
EARTH DEFENSE FORCE	640
F1	640
F ZERO	590
FINAL FIGHT	650
GOEMON FIGHT	640
HYPER ZONE	640
HOLE IN ONE (GOLF)	490
JOE AND MAC	NC

PILOT WING	590
R TYPE	650
GUNDAM 91	650
AERA 88	650
GRADIUS III	490
Y S III	650
POPULOUS	550
SD BATTLE	490
SUPER MARIO LAND	590

NOUVEAU



Arthur Quest (Super Ghoul'n Ghost)

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo seule 2990F

Néo Géo avec Magician Lord 3490F



Jeu à partir de 990F

CARTOUCHES SNK NEO GEO

ASO II Last Guardian	MAGICIAN LORD
BASEBALL 2020	NAM 75
BURNING FIGHT	NINJA COMBAT
CYBER LIP	RAGUY
GHOST PILOT	RIDING HERO
GROSSED SWORDS	SENGOKU
LEAGUE BOWLING	SUPER SPY

demander notre catalogue de jeux Gameboy

nsole LYNX uveau modèle 790F

d'ergonomie
d'autonomie
jolie

Portable

LYNX

RTOUCHES LYNX RTIR DE 250F		
CTROCOP	ROAD BLASTER	BLOCK OUT
ES OF	RYGAR	NINJA GAIDEN
OCON	CHIP'S CHALLENGE	PAC LAND
NTLET	SHANGAI	WARBIRDS
	SLIME WORLD	
AC MAN	XENOPHOBE	
R BOY	ZARLOR	
PAGE	MERCENARY	
SQUASH	BLUE LIGHTNING	
	CALIFORNIA GAMES	
	APB	

Accessoires	
Attache-case	145 F
Adaptateur voiture	110 F
Pochette	110 F
Pare-soleil	25 F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31

demander Sabine pour la disponiblité des produits

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

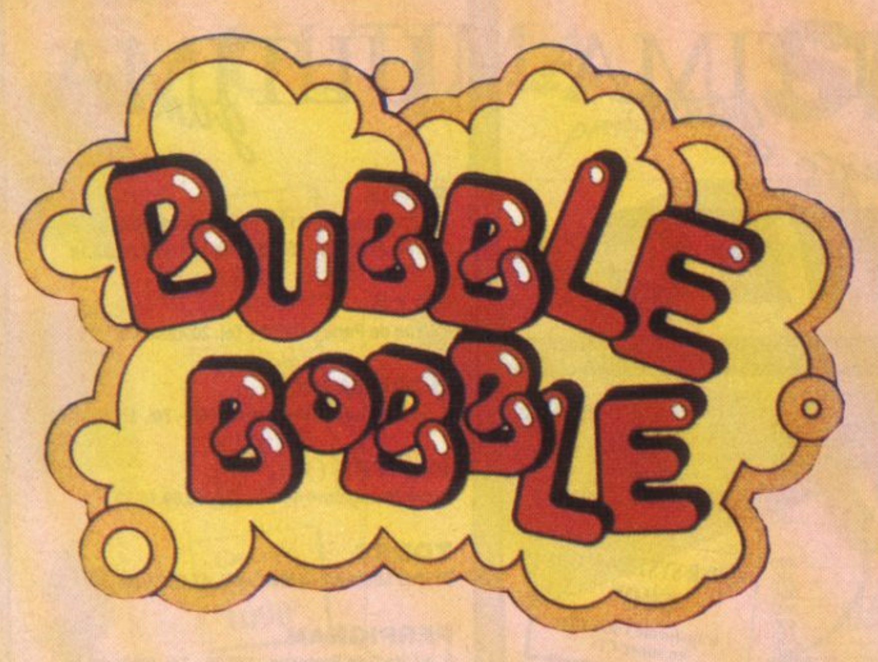
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

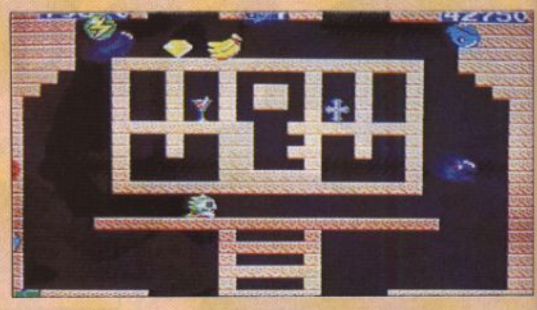
Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

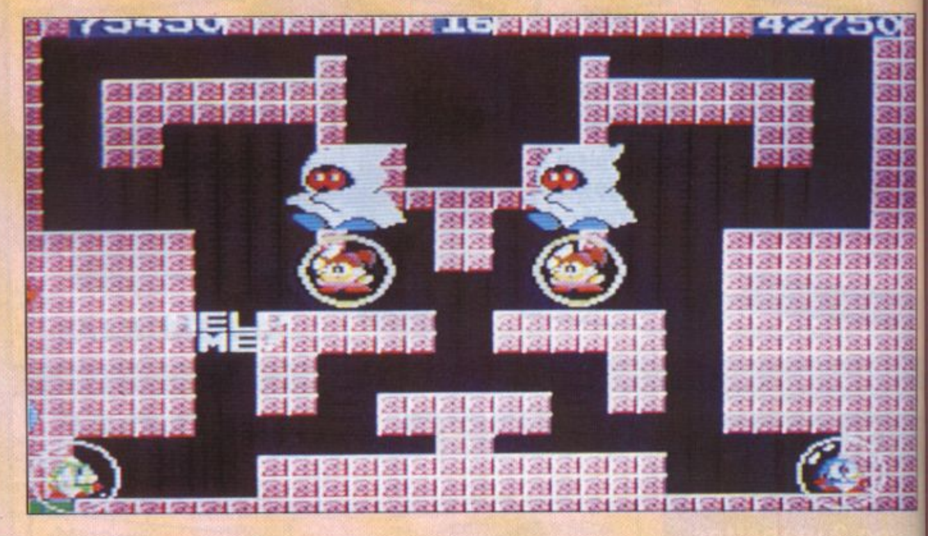
Montant ....

Total ....









Voilà un jeu qui est sorti sur pratiquement toutes les machines et qui a fait un carton partout où il est passé (même en arcade, début de sa carrière à succès), à tel point que l'appellation de hit ne lui suffit plus. Le scénario raconte l'histoire de deux jeunes gamins partis dans la forêt avec leur copine. Une sorcière apparaît alors soudainement, transforme les deux pauvres garçons en bébé dragons cracheur de bulles et emmène les deux filles vers un destin incertain. Les deux petits se lance à sa poursuite dans des grottes mal fréquenté. Sous ce petit prologue bateau mais digne des meilleurs conte japonais, je suis sûr que vous êtes nombreux a avoir reconnu le génial Bubble Bobble qui sort ENFIN sur la Master System avec la signature en or massif de Taito. Pour les connaisseurs, je pense que le principal est dit. Pour ceux qui n'ont jamais eu la chance d'essayer ce jeu qui à marquer une page dans l'histoire des jeux vidéo comme l'a fait Pac Man en son temps, je vais en dévoiler un peu plus. Une fois encore, je suis content de constater que ce n'est pas avec les jeux les plus compliqué que l'on fait la meilleur recette.

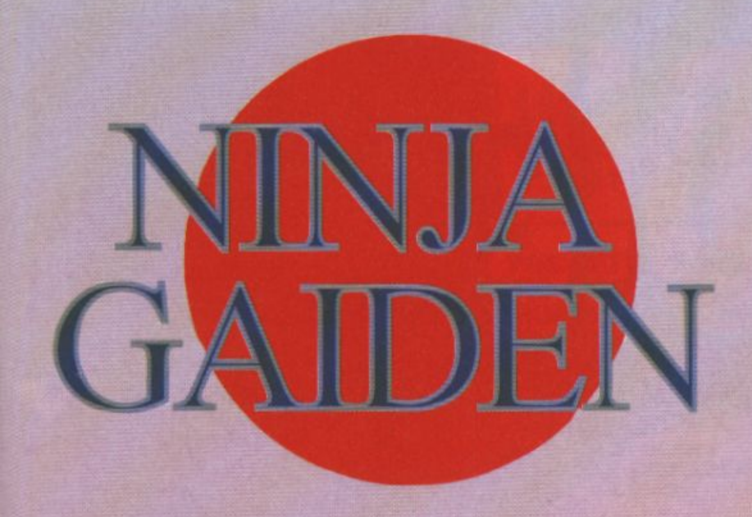
Il suffit souvent d'une idée toute simple pour ouvrir des horizons de jeu infini. Dans Bubble Bobble, le principe est des plus simple, les deux petits dinosaures doivent enfermer tout leurs ennemies dans une bulle et les éclater le plus rapidement possible. Une fois la salle entièrement nettoyée, ils sont téléporté vers une nouvelle énigme plus difficile. Il existe onze sortes de monstres différents ce qui permet d'affronter des cocktails impressionnants de vilains. De plus, Ils ont tous des trajectoires bien définie qu'il faut connaître pour ne pas entrer en contact fatal. Certains sont tellement agressif, qu'il vous balance des flammes ou des grosse boule de loin. Il faut être attentif à tout ce qui ce passe à l'écran, car il n'y pas que ces sales bestioles dans les caves, il y a aussi énormément de power up très utiles. Il en existe beaucoup et tous offre des possibilité particulière souvent très destructrice. Quand on commence une partie seul ou à deux, les graphismes tout mignon commence à faire leur effet et la magie opère en vous accrochant à votre joypad pour longtemps. La maniabilité suit le mouvement et l'ensemble est aussi agréable à jouer que les autres versions. Mais il possède quand même cents salle de plus que les versions micros. C'est y pas beau ça. Votre patience est bien récompensé non?. Que dire de plus sinon que mon petit frère (6 ans) est aussi accroché que moi à ce jeu que l'on peut considérer comme tout public. C'est sûrement la raison de cette réussite exemplaire qui a déjà influencé plusieurs autre jeu récent. Alors vous savez ce qu'il vous reste à rajouter sur votre longue lettre au père noël.

Rastafoo

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 14

MASTER SYSTEM 94%

 Les présidents parlent comme les femmes. Ils disent: "Croyez-moi, faites le chemin avec moi, ayez confiance, et tout ira bien". Et neuf mois plus tard, paf, problème.

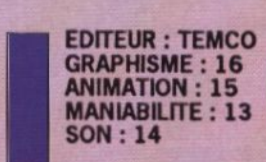




La pègre s'est infiltré dans votre belle et grande cité. Toutes les règles de morale sont maintenant bafouées et laissent la place à une loi cruelle et injuste: la loi du plus fort. Quel triste spectacle! La proche campagne, le port, les gratte-ciel... tout est infesté! Mais un ninja comme vous, dévoué corps et âme au respect des principes établis par les anciens ne laissera pas une telle abomination impunie! Votre ninja-to à la main, une poignée de shakens et de shurikens dans la poche, vous voilà parti en expédition punitive! Sautant de jonque en jonque, grimpant sur les parois des buildings et errant dans les couloirs de châteaux bien mal fréquentés, vous détruisez le mal. Ramassez ça et là les bonus tels que les vies supplémentaires, les potions et les parchemins magiques, tous cachés dans des petites sphères orangées.

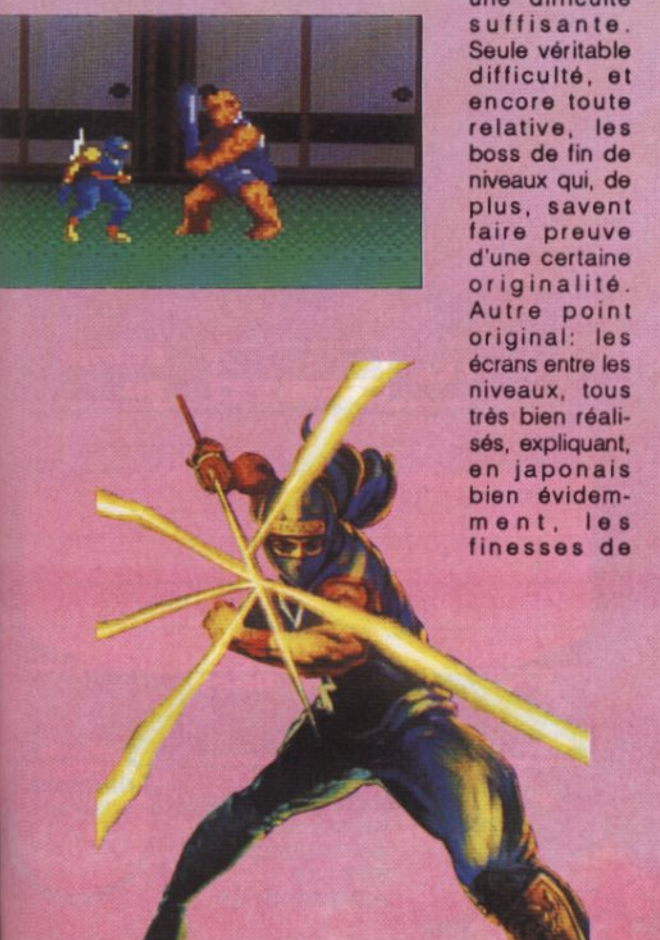
La progression, les décors, l'animation et la nature de vos assaillants ne sont pas sans faire penser à l'illustre et formidable Shinobi. Le scrolling horizontal est, tout au fil des quatre niveaux du jeu, irréprochable. Autant dire que Ninja Gaiden est d'une jouabilité parfaite mais peut-être trop brève. En effet, avec seulement quatre niveaux, par ailleurs variés et assez beaux, Ninja Gaiden risque de ne pas offrir une difficulté suffisante. Seule véritable difficulté, et encore toute relative, les boss de fin de niveaux qui, de plus, savent faire preuve d'une certaine originalité. Autre point original: les écrans entre les niveaux, tous très bien réalisés, expliquant, en japonais bien évidemment, les finesses de l'histoire. Ninja Gaiden mérite donc bien, en fin de compte, d'être qualifié de bon, voire même d'excellent si l'on néglige un instant la facilité avec laquelle on en vient à bout.

T.S.R.

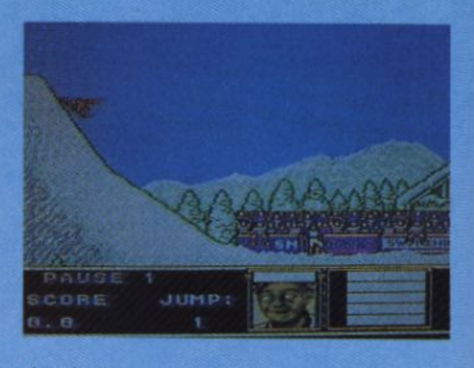


EDITEUR : TEMCO
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 13
SON : 14





SKI OR DIE







Quand la neige recouvre les stations de ski de son blanc manteau immaculé, les gens se frottent les mains. Certains parce qu'ils vont pouvoir enfin s'éclater un bon coup, d'autres parce qu'ils vont se faire un maximum d'argent sur le dos des premiers et d'autres encore tout simplement parce qu'il se les gèlent (les mains, bien sur). Palcom s'est intéressé à la première catégorie, ceux qui prennent leur pied sur les pistes enneigées et qui paient souvent très cher leur témérité: engelures, fractures, notes d'hôtel, frais d'hopital etc... Mais quand Palcom s'intéresse au ski, ça nous donne un jeu divisé en cinq épreuves pas banales dont certaines sont très techniques (comme le surf des neiges, le saut acrobatique ou la descente hors piste) et d'autre plus éclatantes (comme la course sur une bouée ou la bataille de boules de neige).
Pour commencer et pour extérioriser toute la joie que nous apportent les premières neiges, rien de tel qu'un bonne course de bouée où il faut contrarier un adversaire avec tous les moyens que l'on trouve pendant la descente (fourchettes, couteaux, fléchettes ...). Après cette partie de rigolade, place au frisson avec le surf des neiges et son lot de figures extrêmement périlleuses (normal, ce sont des sports zextrémes). Sans souffler, on passe au saut acrobatique. Après vous être lancé d'un tremplin, enchaînez une série de mouvements propres à épater les juges qui vous noteront sur la difficulté, la variété des figures et la fluidité de votre saut. Ceci est une épreuve qui demande un peu d'entraînement, tout comme la descente hors piste qui vous attend ensuite avec tout ce que cela implique de dangers. Et pan, un gadin dans une crevasse. Pour finir dans la joie et la bonne humeur, il ne faut pas oublier l'éternelle bataille de boules de neige. Je ne pense pas que ça demande beaucoup de commentaires: il faut viser juste et vite pour ne pas être transformé en bonhomme de neige par vos adversaires qui arriveront de tous les côtés. Il est possible de participer à une compétition rassemblant tous ces sports avec cinq autres personnes ou bien de les pratiquer séparément. Inutile de vous préciser que l'on se marre plus à plusieurs, ça va de soi. Je ne m'étendrai pas trop non plus sur la réalisation qui est tout à fait correcte, tant au niveau des graphismes qu'au niveau de l'animation. Rien à dire donc, si ce n'est quelques petits problèmes de maniabilité à déplorer, surtout lors des sauts acrobatiques. Mais cela pimente un peu la difficulté. Voilà donc un jeu qui fait suite à Skate or die (pour ceux qui connaissent!) à recommander tout particulièrement pour les longues soirées d'hiver en famille ou entre amis et plus précisément aux fondus de la neige et de la glisse.

RASTAFOO

EDITEUR : PALCOM
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 13
SON : 15
ANIMATION : 14

NINTENDO 83%

Nom de Zeus! Marty Mac Fly arrive sur la Master System avec la seconde partie des aventures de Retour Vers Le Futur qui emmène Marty, Doc et Jennifer en 2015 où les attendent des problèmes en nombre incalculable. Reprenant la trame du film, guidez le jeune Marty au travers des cinq missions qu'il devra accomplir successivement afin que le futur qui est sur le point de se passer ne devienne pas un véritable enfer. Tout d'abord le jeune Marty, alias Pierre Cardin dans le premier épisode, devra échapper à une bande de voyous menée par le sinistre Biff. Comme vous le savez déjà si vous avez eu la curiosité d'aller voir le film du même nom, cette poursuite se fera en hoverboard, c'est-à-dire un skate board sur coussin d'air. Dans les rues de la ville, il ne sera pas toujours facile d'éviter les chiens, les gamins jouant sur la route, les bouches d'égoût ouvertes... et ainsi de suite. Il semblerait que tout le monde se soit mis d'accord pour vous mettre des bâtons dans les roues, sans vouloir faire de la paranoïa primaire. Le parcours de Marty, même s'il devient très vite ardu, n'offre cependant rien de foncièrement original ni même surprenant. Cette succession linéaire d'obstacles est même plutôt vite rébarbative, pour ne pas dire franchement... ennuyeuse, et il nous tarde d'atteindre la mairie de la ville où s'achève ce premier épisode. La deuxième partie vous proposera d'interpréter le rôle de la petite amie de Marty, Jennifer, elle aussi prisonnière du futur. Dans cet épisode il vous faudra user de réflexion et d'astuce pour parvenir à ce qu'une fois chez elle, dans sa future maison, elle ne rencontre pas la future femme qu'elle deviendra. Tout cela entraînerait des traumatismes irréparables. Dans une maison vue de dessus, il vous faudra guider les occupants afin d'éviter des rencontres néfastes. On aurait plutôt tendance à s'endormir lors de ces scènes d'un ennui mortel. Même l'œuvre intégrale de Kant dans le texte est quinze fois plus passionnante, c'est pour dire! La quatrième mission sera elle aussi une partie de réflexion tout aussi palpitante... Entretemps peut-être que le beat them up proposé dans l'épisode trois aura suffi à vous réveiller, mais j'en doute car, une fois encore, l'action traîne en longueur. Si



vous voulez savoir de quoi traite la scène finale, sachez que vous voilà reparti pour une course poursuite avec Biff à vos trousses et que vous ne verrez absolument rien de génial ni d'époustouflant lors de cet épisode. En fait la seule chose qui suffise à distinguer Back To The Future II d'un jeu complètement nul, c'est sans aucun doute sa musique qui reprend le thème du film. L'entendre est un véritable délice et pourrait mettre le joueur dans une ambiance très chaude si le jeu en valait la peine. Il faut aussi préciser que la page de présentation est admirablement bien réalisée et reprend trait pour trait l'une des scènes du film.

Bien décevant sur presque toute la ligne Back To the Future II ne parvient pas à faire honneur au film auquel il se rapporte, ce qui est encore plus frustrant.

T.S.R.

MASTER SYSTEM **64%**

EDITEUR : IMAGE WORKS
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 12
SON : 17
ANIMATION : 14





LISTE DES SEGA BOUTIQUES 1991

MICRO BOUTIQUE
42, Rue Michelet
01100 - OYONNAX

TELE KUI FUME
5, Avenue Gambetta
02000 - LAON

THUILLIER DEBAS & FILS
85 & 100, Rue Emile Moriot
02310 - CHARLY S/MARNE

MELISANDE
67, Grande Rue
02400 -CHATEAU THIERRY

REYNAUD
29 Ter, Rue Carnot
05000 - GAP

ARTISANAT
1, Rue Centrale
05100 - BRIANCON -

MICRO 3000
Avenue Léon Beranger
06700 - ST LAURENT DU VAR

THUILLIER ZAIA
9, Rue du Temple
08400 - VOUZIERS

ORDI-POINTE
36, Rue Notre-Dame
08600 - GIVET

THUILLIER BATTAGLIAT
38, Rue Gambetta
08600 - REVIN -

TELEKTRONIC
28, Rue du Petit Bois
08000 - CHARLEVILLE MEZIERES

PLEIN CIEL EPPE
7/9, Place Foch
TROYES - 10000

GELIN
48, Bd Frédéric Mistral BP 6
11106 - NARBONNE

GIGAMS
36, Rue Montlauzeur
12200 - VILLEFRANCHE/ROUERGUE

DELTA LOISIR 2
18, Square Belsoince
13000 - MARSEILLE

ULTIMA MARSEILLE
26, Rue Palud
13001 - MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
49, Rue du Paradis
13006 - MARSEILLE

DELTA VITROLLES
Galerie Marchande CARREFOUR
13127 - VITROLLES

DELTA LOISIR
84, Avenue Cantini
13272 - MARSEILLE

LA PUCE INFORMATIQUE
16, Rue Concert
13300 - SALON DE PROVENCE

DECLIC INFO
16, Rue Gemare
14000 - CAEN

MARC
Galerie Marchande CHAMPION
14150 - OUISTREHAM

EMERY VIDEO
22, Rue E. Duclaux
15000 - AURILLAC

MICRO PRODUCTION
44, Rue Marchande
15100 - ST FLOUR

PHOTO MAXIMIN
23, Rue de Périgueux
16004 - ANGOULEME

L'HOMME
Rue de l'Epargne Z.I. N° 3
16340 - ISLE D'ESPAGNAC

BUROMAT
3, Place de l'Eglise
17310 - ST PIERRE D'OLERON

MERCREDI
22, Rue d'Avron
18000 - BOURGES

MAJUSCULE BUREAUTIQUE 2000
16, Rue de la République
18100 - VIERZON

PLUME LASER
Résidence de la Poste
18105 - VIERZON

BLANC MUSIC
6, Rue Stéphanopoli
20000 - AJACCIO

LE NAIN JAUNE
Rue François Piettri
20000 - AJACCIO

SEQUENCE EBM
Résidence les Dauphins
20090 - AJACCIO

DISCO VIDEO
Route de la Plage
20130 - SAN NICOLAO

TOP GAME
5, Boulevard Giraud
20200 - BASTIA

THUILLIER TOITOT
Rue des Forges
21460 - EPOISSE

ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION
3, Rue de la Libération
24400 - MUSSIDAN

THUILLIER JACQUOT
3, Rue du Haut Miroir
25120 - MAICHE

BY MICRO
28, Bd de la Libération
26100 - ROMANS

CONNEXION JACOB
47, Rue Jacquemart
26100 - ROMANS

BUSSINESS ASSISTANCE
13, Pl.du Dr Bourdoncle
26110 - NYONS

CENTORY INFORMATIQUE
Boulevard des Présidents
26206 - MONTELIMAR

TECHNOLOGIE DE POINTE
69, Rue de Vienne
27140 - GISORS

MORICE
National 138
27300 - MENNEVAL

LABYRINTH
13, Rue du Quai
27400 - LOUVIERS

CHIC CHIC VIDEO
Centre Cial La Rocade
27500 - PONT AUDEMER

CLE
2, Place Albert François
28500 - VERNOUILLET

MICRO MIPS
8, Rue Jean-Marie Le Bris
29200 - BREST

PHOTO VIDEO MUSIQUE
Centre Cial STOC
28260 - SAUSSAY

EQUIP TELE
Avenue Olivier Desserres
30100 - ALES

PIXI SOFT
1, Rue de Metz
31000 - TOULOUSE

LOGICONTACT
32, Rue Lorraine
32000 - AUCH

LOISIRS MICRO
59, Rue Huguerie
33000 - BORDEAUX

MICRO VIDEO
3, Cours Alsace Lorraine
33000 - BORDEAUX

SOURISOFT
57, Rue Clément Thomas
33500 - LIBOURNE

HIFI NON STOP
Résidence Leclerc
33210 - LANGON

CACTUS
8, Rue André Michel
34090 - MONTPELLIER

SORO
7, Rue Fourniers
34500 - BEZIERS

P E I
11, Rue de Gobier
35400 - ST MALO

POURNIN MUSIQUE
7, Route d'Issoudun
36130 - DEOLS

MICRO VIDEO TOURS
81, Rue Michelet
37000 - TOURS

HELP INFORMATIQUE
7, Rue de Strasbourg
38000 - GRENOBLE

MAJUSCULE MAJOLIRE
Centre Commercial Isle d'Abeau
38080 - L'ISLE D'ABEAU

LOGICONTACT
42, Rue Victor Hugo
40000 - MONT DE MARSAN

MICRO COPIES SERVICE
58, Avenue Victor Hugo
40100 - DAX

LOGICONTACT
25, Cours Galliéni - BP 224
40105 - DAX CEDEX

MAGASIN MICHEL
13, Place des Promenades
42300 - ROANNE

BURO DEPAN
8, Rue du Capucin
43000 - LE PUY

MICRO VIDEO NANTES
6, Rue Mazagnan
44000 - NANTES

ETS HAMEL
25, Rue St Honoré
44270 - MACHECOUL

TERRIEN
46, Rue Jean-Jaurès
44600 - ST NAZAIRE

INFORMAT X
94, Rue des Déportés
45200 - MONTARGIS

VALERY
18, Place du Martroi
45300 - PITHIVIERS

BOYER
67, Rue Léon Jouaux
47500 - FUMEL

S.N. des Ets PAULHAC
21, Avenue de la République
48200 - ST CHELY D'ARCHER

GAME OVER
19, Rue St Julien
49100 - ANGERS

BUREAU SERVICE
15, Rue du Belle
50001 - ST LO

A T G
B.P. 225
50202 - COUTANCES

THUILLIER JOBERT
35, Place Rémy Petit
51210 - MONTMIRAIL

THUILLIER TELE ALEX
13, Rue Carnot
54190 - VILLERUPT

ANTOINE SERVICE
6 Bis, Rue du Cpt Caillon
54230 - NEUVE MAISON

EVASION 2000
16, Rue de Franchepre
54240 - JOEUF

STUDIO GETTLIFE
15, Rue du Gl de Gaulle
55500 - LIGNY EN BAROIS

PLEIN CIEL LA BOUQUINERIE
7, Rue du Port
56100 - LORIENT

MAJUSCULE BLAYO
24 B, Rue Albert Demun
56300 - PONTIVY

THUILLIER SCHEIL
1, Place d'Armes
57370 - PHALSBOURG

THUILLIER FAIDERBE
5Bis, Rue Félicien Joly
59124 - ESCAUDAIN

FALVO "GAME CENTER"
Galerie Marchande de Continent
59290 - WASQUEHAL

ROUVROY & FILS
Place de la République
59376 - DUNKERQUE

ICAR INFORMATIQUE
10, Rue du 11 Novembre
59400 - CAMBRAY

DP "ZOOM 2000"
ZAC Petite Forêt
59410 - ANZIN

MICROPUCE DOUAI
28, Rue St Jacques
59500 - DOUAI

MAJUSCULE DISTRAM
35, Avenue de France
59600 - MAUBEUGE

DIGIT CENTER 59
Centre Commercial V2
59650 - VILLENEUVE D'ASQ

FAN'TRONIC
19, Rue Biot
60000 - BEAUVAIS

INFORMATIQUE FACILE
7, Rue Pierre Jacoby
60000 - BEAUVAIS

PIQUANT BUREAUTIQUE (Dept PIBI)
Rue Arago - ZAC de THER
60000 - BEAUVAIS

MAJUSCULE QUENEUTE
22, Avenue de la République
60100 -CREIL

THUILLIER SEROUART
40, Rue Nationale
60800 - CREPY EN VALOIS

MIRAGE
Rue Nicolas Degeole
61470 LE SAP

KONNEXION
20, Place Paulette Duhalde
61110 - FLERS

SOGEDIS
8, Rue Charost
62100 - CALAIS

A A S
R.N. 1
62170 - MONTREUIL SUR MER

MAJUSCULE DUMINY
48, Rue Faidherbe
62201 - BOULOGNE S/MER

MICROGICIEL
2, Place Pierre Bonhomme
62500 ST OMER

SEQUENCE NEYRIAL
3, Bd Desaix
63000 - CLERMONT-FERRAND

JIBEL DIFFUSION
RN 89
63250 - PONT DE CELLES

MAJUSCULE BUREAU SERVICES
16, Bd Albert Buisson
63500 - ISSOIRE

MICROVIDEO
17, Rue du 14 Juillet
64000 - PAU

P.C.M.
5, Rue François Mousis
65000 - TARBES

THUILLIER GROSMANN
2, Rue du Maréchal Foch
67260 - SARRE-UNION

MEGASOFT
12, Rue du Rempart
68000 - COLMAR

ORDILAND
13, Rue Hugwald
68100 - MULHOUSE

FORMULE INFORMATIQUE
39, Pl.Delattre de Tassigny
68800 - THANN

BOITE A JOUET
51, Rue Victor Hugo
69002 - LYON

ACTION INFORMATIQUE
1, Rue George Genou
70000 - VEZOUL

TECHNISON (GITEM)
Z.I. de Gray Sud
70101 - GRAY

JM QUENOT
6, Rue Aristide Briand
70300 - LUXEUIL LES BAINS

BONIN
89, Grande Rue
71500 - LOUMANS

PIVRON
17, Rue Carnot
72400 - LA FERTE BERNARD

CASTEL HIFI
71-73, Rue Aristide Briand
72500 - CHATEAU DU LOIR

PAPETERIE COMMERCIALE 4 VALLEES
147, Rue Basse de la Gare
73600 - MOUTIERS TARENT

NEURONE BOUTIQUE
11, Rue de la Préfecture
74000 - ANNECY

TEMPS X
Galerie Royale Center
74000 - ANNECY

FUN'TILT ANNEMASSE
25, Avenue de Verdun
74100 - ANNEMASSE

SEQUENCE PICA
1, Rue du Parc
74100 - ANNEMASSE

FUN'TILT
2, Rue Pasteur
74200 - THONON

ROCH ANTOINE
9, Rue Pasteur
74301 - CLUZES

S M W
21, Rue de Turin
75008 - PARIS

ILLEL
86, Bd Magenta
75010 - PARIS

LAUMAR DOMINO
74, Rue du Fg du Temple
75011 - PARIS

MICRO GAME
75, Rue de la Roquette
75011 - PARIS

SARO
5, Bd Voltaire
75011 - PARIS

COMPUSTORE
43, Rue de la Convention
75015PARIS

SERVICE COMPUTER
52, Avenue J. Cartier
76100 - ROUEN

D V M
1, Place Guillaume le Conquérant
76260 - EU

VIDEO POINT
Centre Commercial de la Hêtraie
76330 - N/DAME DE GRAVENCHON

LANGUIN GAY
65, Rue du Cdt Berge
77100 - MEAUX

BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 - MONTEREAU

CAFOREL
19, Rue Sanson
77140 - NEMOURS

PLEIN GEL DECLOCHEZ
Centre Cial Pontault 2000
77340 - PONTAULT COMBAULT

PHOTO VIDEO
46Ter, Avenue de la Résistance
77500 - CHELLES

MICRO MEDIA 77
Avenue de la Malibran
77680 - ROISSY EN BRIE

SEQUENCE MICTEL
4, Rue André Chenier
78000 - VERSAILLES

SEQUENCE MICRODIX
13, Rue Les Louviers
78100 ST GERMAIN

AUDIO TELEMENAGER
30, Place du Boel
79100 - THOUARS

SYGEM
1, Rue du Général Pont
81000 - ALBI

GLOBE ELECTRONIC
5, Place Philippe Olombel
81200 - MAZAMET

CHARLEMAGNE
50, Bd de Strasbourg
83000 - TOULON

PHONOLA
Centre Cial Grand Var Sud
83160 - LA VALETTE

GM INFORMATIQUE
Les Palmiers 3
83420 - LA CROIX VALMER

AECCI - LE LIGURE
Avenue Delattre de Tassigny
83600 - FREJUS

MAXI JOUET
ZAC LA PALUD
83600 - FREJUS

SEQUENCE MICRO 84
6, Portail Matheron
84000 - AVIGNON

EURO CANAL
512/514, Avenue Félix Ripert
84000 ORANGE

R C ELECTRONIQUE
53, Rue Victor Hugo
84100 - ORANGE

POINT INFORMATIQUE
8, Place Joseph Granier
84120 - PERTHUIS

MAJUSCULE CHAGFNEAU
15, Rue des Halles
85000 - LA ROCHE SUR YON

ETS PEYRON (GITEM)
54, Rue Porte de Monteux
84200 - CARPENTRAS

THUILLIER LAMAZE
16, Place Henri Breton
88130 - CHARME

BERNARD & PASCAL GUEZI
17-19, Rue de France
88300 - NEUF CHATEAU

THUILLIER BALLAND
1, Rue Abel Ferry
88700 - RAMBERVILLIERS

AUDITORIUM
10, Rue du Temple
89000 - AUXERRE

MAGDELENAT
Grande Rue
89310 - CHATEL GERARD

MAJUSCULE "LE GRAND CERCLE"
Centre Cial Art de Vivre
91100 - CORBEIL ESSONNES

I.P.F.
211, Rue de la République
91150 - ETAMPES

EDA INFORMATIQUE
Centre Cial du Bois des Roches
91240 - ST MICHEL S/ORGE

PLEIN CIEL LESTRADE
12, Rue Marc Sangnier
91330 - YERRES

VIDEO BOUTIQUE
65, Rue Charles de Gaulle
91330 - YERRES

L V E
1, Avenue des Maronniers
91560 - CROSNES

ANTARES INTERNATIONAL
7Bis, Rue d'Issy Billancourt
92100 - BOULOGNE

PHOTO LEO
8/10, Place Jean Jaurès
92120 - MONTROUGE

I C A
32, Rue Jean-Pierre Timbaud
92130 - ISSY LES MOULINEAUX

R INFORMATIQUE
26, Rue Stendal
92140 - CLAMART

ESPACE MICRO VIDEO
53, Rue Louise Michel
92300 LEVALLOIS PERRET

TECHNOV
26 Bis, Rue Kléber
93100 - MONTREUIL 0

B.P.I.
9, Avenue Pasteur
93140 - BONDY

SURPIN BONDY
140, Avenue Galliéni
93140 - BONDY

PATOU
16, Bd de Chanzy
93190 - LIVRY GARGAN

T S M
3, Rue Henry Maillard
93220 - GAGNY

JOUETS DU PRE
63, Rue André Joineau
93310 - LE PRE ST GERVAIS

SURPIN RAINCY
30, Avenue de la Résistance
93340 - LE RAINCY

EXTRA'ORDI
6, Av. du Gl de Gaulle
93410 - VAUJOURS

RDI PLUS
7, Place Camelinat
93600 - AULNAY SOUS BOIS

RADIASTRAL
Place de la Mairie
93700 - DRANCY

MICRO 123
123, Rue St Gratien
93800 - EPINAY S/SEINE

SURPIN ST MAUR
95, Bd de Créteil
94100 - ST MAUR

VIDEO TIME
171, Rue Paul Vaillant Couturier
94140 - ALFORTVILLE

VIDEO 134
134, Av.du Gl de Gaulle
94170 LE PERREUX S/MARNE

TEMPS K RUNGIS
Centre Cial Belle Epine
94530 - RUNGIS

SWEET MICRO
171, Bd Maxime Gorki
94800 - VILLEJUIF

AUDITORIUM 7
7,Bd Maurice Berteaux
95130 - FRANCONVILLE

VIDEOTIQUE
17, C/Cial Franconville II
95130 - FRANCONVILLE

INFORMATIQUE SERVICE 95
45, Avenue des Bonhommes
95290 - L'ISLE ADAM

DOM-TOM

AUDIO PHOTO SERVICE
108, Rue Schoelcher
97110 - POINTE A PITRE - GUADELOUPE

COMPUTER WORKS
Espace CREDE
Rue Félix Eboué BP 1148
97150 - ST MARTIN - F.W.I.

ESPACE INFORMATIQUE
39, Rue Victor Sévère
97200FORT DE FRANCE - MARTINIQUE

ECOFORM
Z.I. ACAJOU CALIFORNIE
97232 - LE LAMENTIN - MARTINIQUE

C.N. INFORMATIQUE
Patio du Cluny
97233 - SCHOELCHER - MARTINIQUE

MEMOIRE +
47, Rue Justin Catayee
97300 - CAYENNE - GUYANE

TRIMARG GUYANE
Angle des Rues Lt Goinet et F.Eboue BP1123
97345 - CAYENNE CEDEX - GUYANE

SAM' PLAYER
83, Rue Labourdonnais
97400 - ST DENIS ILE DE LA REUNION

MICRO GAME'S
22, Rue Felix Guyon
97400 - ST DENIS ILE DE LA REUNION

RUNSOFT INFORMATIQUE
87, Rue des Bonsenfants
97410 - ST PIERRE ILE DE LA REUNION

INFORMATIQUE ST ANDRE
120, Av. Bourbon
97440 - ST ANDRE ILE DE LA REUNION

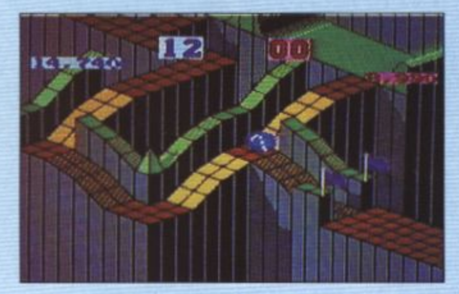
DINDAR CONFORT
52, Rue des Bonsenfants BP 71
97452 - ST PIERRE CEDEX ILE DE LA REUNION

MICROSTOR
Galerie Euro
97490 - ST CLOTILDE ILE DE LA REUNION

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16 .1) 48 91 00 44



Venez parcourir des paysages géométriques, aux contours délirants et hallucinants. Votre objectif est de parvenir à clore l'une des six épreuves en un temps minimum imposé. Pour cela vous devez guider une petite boule de couleur qui, étant soumise aux lois intransigeantes de l'inertie, a la fâcheuse tendance de rouler vers des précipices insondables.



Il n'est pas question ici de perdre des vies à chaque faux pas, mais chacun de vos dérapages non contrôlé vers un gouffre ou bien, si vous aimez jouer l'original, dans la gueule d'un monstre gélatineux vous occasionnera de substantielles pertes de temps qui, accumulées petit à petit, mettront vite un terme à votre partie. Pour franchir les drapeaux de l'arrivée il existe plusieurs chemins différents. Il faudra, à force de tentatives, certainement assez souvent infructueuses, trouver la route la plus rapide, celle qui vous gratifiera de précieuses secondes supplémentaires pour aborder, le cœur léger, le niveau supérieur. Au fil des niveaux les corniches se feront de plus en plus étroites, les monstres de plus en plus nombreux et les pièges ne cesseront de devenir toujours plus sournois. Ainsi, il vous faudra faire face à des asticots dévoreurs, à une sphère noire qui passera son temps à vous propulser dans le vide ou, mais là, ça devient carrément vicieux, à des aspirateurs géants qui, surgissant de nulle part, vous écorcheront vif avant même qui vous n'ayez eu le temps de dire "ouf!" si tant est, soit dit en passant, que les sphères aient dans leur langage, par ailleurs fort simpliste, une telle onomatopée. Le terrain lui-même offrira un bon nombre de particularités. Il faudra savoir réagir rapidement lorsque, devant vous, une portion du sol se soulèvera ou bien fera un effet de vague. Mais c'est aussi des entonnoirs et des catapultes que vous croiserez sur la route pour aller plus loin, toujours plus loin et surtout, sans perdre une seule de ces secondes qui défilent sans interruption. Autre originalité de ce jeu: la possibilité de participer à deux simultanément. Le vainqueur de ces duels géométriques étant celui qui marquera le plus de points, celui qui franchira en premier la ligne d'arrivée. Attention aux bousculades lors du sprint final, car il est bien sûr possible de pousser son adversaire afin que celui-ci se ramasse misérablement dans le dernier virage.

Véritable défi aux lois de la pesanteur, Marble Madness est sans aucun doute l'un des rares jeux existants sur console à pouvoir se ranger dans la catégorie des jeux d'équilibre. Garder une trajectoire correcte tout en évitant les pièges et embûches relève, par certains moments, plus de la chance que la technique. L'animation parvient à rendre compte des mouvements très libres de ces boules en mouvement qui montent et descendent des pentes bordant de véritables ravins. Quant aux graphismes, ils ont la sobriété que demande un jeu de cette sorte et de cette qualité. Il n'y a aucune extravagance, tout est simple mais suffit à créer une ambiance de qualité. Comment sérieusement ne pas avoir un instant d'angoisse lorsqu'à deux centimètres des poteaux de l'arrivée vous frôlez la mort suite à une fausse manœuvre? La musique, elle aussi contribue à cette ambiance faite de tension et de moments forts. Tout en sachant rester discrète, elle ponctue agréablement les pérégrinations des deux sphères ennemies, bien connues il y a de cela quelques années pour leur spectacle comique. Il n'y a aucun doute, on a rarement fait aussi lumineux que la conclusion qu'il reste à tirer face à un tel jeu: tout simplement fabuleux même si, n'importe qui connaissant les bases du maniement du joypad, finira cette première épopée géométrique en un clin d'œil. Pour un peu, on pourrait croire qu'il est plus rapide de finir le jeu que de lire la notice qui ne fait pourtant que huit pages pour la partie en français.

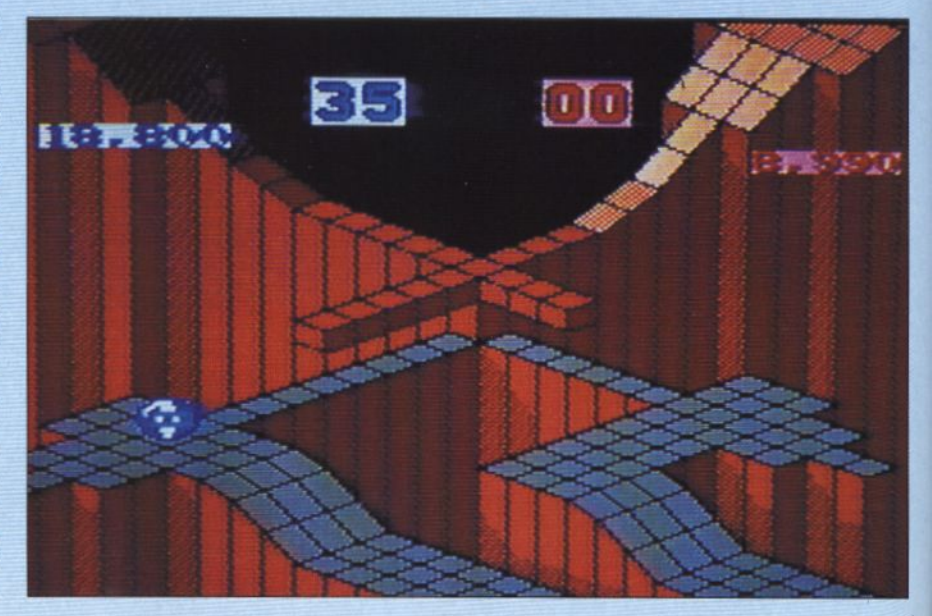
C'est bien évidemment dommage mais cela n'empêche cependant pas de passer d'excellents moments à faire rouler ces sphères dans ces décors uniques.

T.S.R.



EDITEUR : MB
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 12
ANIMATION : 17

NINTENDO
88%



Les premiers neuf dixièmes d'un projet prennent neuf dixièmes du temps imparti, et le dixième restant prend prend les autres neuf dixièmes du temps imparti.


SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
DÉCEMBRE 1991 . 30F
joypad
LE MAG DES CONSOLES
Previews
U.S.A.•JAPON
le wagon
164 PAGES
DE NOUVEAUX JEUX
POUR VOTRE
CONSOLE
3 Mega Dossiers
Super Mario 3
Sonic
Wonderboy 5
Donald
SUPERSTARS DE NOËL

CASTLEVANIA IV





Alors que d'aucuns se demandent encore ce que la Super Famicom est vraiment capable de réaliser, la démonstration faite par Super Ghouls'n'Ghosts ne les ayant pas complètement convaincu, Castlevania pourrait faire enfin taire toutes les rumeurs concernant cette machine, tant ce jeu de Konami dont la réputation n'est plus à faire nous a enchanté.

Vous voilà donc dans la peau d'un chasseur de vampires, lancé à la poursuite du comte Dracula en personne (notez que les japonais l'appelle Dracura. Les pauvres n'ont jamais su faire la différence entre un L et un R, le L n'existant pas dans leur alphabet!). Tel un Indiana Jones des temps anciens, vous voilà armé de votre fouet, parti dans un aventure épique, où la tristesse et la terreur seront vos deux seules compagnes tout au long des quinze niveaux que comportent ce jeu. Subdivisés en trois ou quatre étapes à chaque fois, ces niveaux sont d'une longueur tout à fait satisfaisante et permettent sans aucun doute d'augmenter la durée du jeu qui à mon sens est un petit peu faiblarde (deux heures et demie de jeu acharné m'ont suffit pour en arriver à bout). Mais sans vous mentir, ces deux heures et demie de jeu ont été assez inoubliables, les trouvailles et les effets spéciaux sont captivants. Imaginez qu'il m'est arrivé de mourir volontairement rien que pour revoir le tableau que je venais de franchir tellement qu'il m'avait fasciné, c'est dingue de faire des trucs comme ça, non!? Bref, Castlevania IV est un véritable bijou de technologie et de programmation. Même si l'on peut reprocher à cette production une certaine faiblesse au niveau des graphismes – c'est vrai qu'ils sont un peu ternes et sans grande luminosité –, on ne peut rester indifférent devant les prouesses qu'ont réalisées les programmeurs. Au cinquième niveau, il y a un effet sur les décors du fond tellement spectaculaire que les mots me manquent pour le décrire. Une chose est sûre, c'est la première fois que je vois un écran se déformer de cette manière dans un jeu. Et wwwouaah, ça arrache et pas que des clopinettes!

Au niveau de l'action, Castlevania IV est également tout à fait remarquable, les monstres que vous devez buter avec votre fouet – qui, cela dit en passant, peut parfaitement augmenter en puissance grâce à des options disséminées un peu partout à travers les niveaux à parcourir –, débarquent sans arrêt et les phases de repos ne sont que de courtes durées, devant une action haletante qui tient bien le joueur à la gorge.

Utilisant les routines propres à la Super Famicom en matière de zoom et de rotation de sprites et d'écran entier (au cours du quatrième niveau par exemple), Castlevania IV est vraiment une réussite. Agrémentés par des musiques d'une qualité sonore remarquable et qui changent en fonction du niveau dans lequel vous êtes, les différents scrollings, qui peuvent aller jusqu'à cinq plans simultanément, sont eux aussi des modèles du genre.



Mais je le répète, ne vous attendez pas à en avoir pour des journées entières de jeu acharné, vous risqueriez d'être déçu, ce jeu se finissant vraiment rapidement. D'autant plus qu'un système de password permet de reprendre une partie en cours.

J'm DESTROY

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 16




EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS
DE JOURNAUX
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
NUMERO 3 NOV-DEC. 91
MEGA force
le magazine des jeux SEGA
MEGA SOLUTIONS
Psycho Fox
Spiderman
sur Master System
Fantasia
Mystic Defender
sur Megadrive
Des astuces
géniales
pour finir vos jeux
POUR NOËL
LES TOUTES DERNIERES SORTIES
37 JEUX
SEGA
LA PUB SEGA
EN POSTER GEANT
T4702 - 3 - 30,00 F -RD
N° 3 ● NOVEMBRE - DECEMBRE 1991 ● 30 F ● BELGIQUE : 219 FB ● LUXEMBOURG : 216 FL ● SUISSE : 9,5 FS
N°3
à partir
du 19
novembre
LE MAGAZINE
EXCLUSIVEMENT
SEGA

SHADOW OF THE BEAST

Kidnappé dans votre jeune âge par des mages avides d'expériences biologiques et génétique, en quelques années vous ne ressemblez plus du tout au frêle garçon, chéri par toute sa famille, que vous étiez, vous êtes devenu une bête sanguinaire, complètement sous la domination du Beast Master (le maître des bêtes) à qui vous avez juré de mourir pour lui si cela s'avérait nécessaire.
Malheureusement pour ces mages, et malgré des lavages de cerveau à tout va, votre mémoire reprend de temps en temps le dessus, et au fur et à mesure du temps qui passe, votre passé, votre enfance rejaillissent à la surface comme un geyser dans les plaines d'Islande. Jusqu'au jour où tout devient clair à votre esprit, les amis que vous adoriez, mais qui se servaient de vous, n'étaient plus que des êtres pervers qu'il faut absolument éliminer de la surface de la terre, et le Beast Master votre pire ennemi.
C'est dans cette atmosphère torride et d'une monstruosité sans nom que débute Shadow Of The Beast.
Vous êtes donc la bête et la mission que vous vous êtes fixée est désormais simple. Il faut éliminer le Beast Master et ses mages afin que les gens, que les enfants n'aient plus à souffrir de leurs expériences macabres, qui n'ont pour seul but que de leur donner l'impression de posséder quelque chose ou quelqu'un, en l'occurrence vous.
Vous voilà donc mêlé à une affaire de vengeance dans laquelle vous devrez ressortir vivant pour enfin retrouver votre famille et votre identité perdue, par des années d'esclavagisme poussé à l'extrême.
Dans une plaine apparemment désertique vous errez comme une bête (c'est le cas de le dire), la rage dans la tête et l'amour dans l'âme. De droite à gauche, vous naviguez sans vraiment savoir où aller. Bientôt pourtant les choses se précisent et très vite vous êtes assiégé par des mains géantes sortant du sol, des mâchoires de dinosaures qui surprennent votre passage, des yeux globuleux et franchement malhonnêtes qui ne veulent qu'une seule et unique chose, vous voir crever comme un chien pour que le Beast Master soit content. Cynique et pas franchement catholique que tout cela. Mais, c'est pourtant l'univers cruel dans lequel vous êtes entré, et par la grande porte qui plus est. Toujours sans vraiment savoir où aller vous vous dirigez vers une chaumière, là un escalier descend. Une fois emprunté, il vous permet d'accéder à une grotte souterraine remplie d'empaffés de première classe qui sauront eux aussi vous faire regretter votre présence en ces bas-lieux.
Si la grande majorité des scènes de Shadow Of The Beast se déroule comme un jeu d'action pur et dur, aux scrollings horizontaux sur plusieurs plans, une partie recherche permet d'ajouter un peu de piment à la sauce.
En fait, outre les points d'énergie, de puissance que vous devrez ramasser pour assurer votre survie, ce jeu vous permettra également de découvrir certains objets indispensables pour accéder dans certains lieux. Bien évidemment cette partie aventure dans SOTB n'est pas l'âme du jeu, mais elle lui permet tout de même d'avoir des plus par rapport aux autres jeux du style sur console. D'une réalisation tout à fait honorable, pour un jeu qui vient de la micro et où il y avait fait grand bruit, on regrettera cependant le manque de maniabilité de la bête (il est par exemple impossible de faire volte-face lorsqu'on est accroupi, ce dont j'ai horreur dans un jeu), ainsi que la grande difficulté à tuer certains monstres. Bien souvent un pixel sépare la vie de la mort, ce qui demande une grande habilité de la part du joueur.
Graphiquement et musicalement, par contre on n'a rien à redire aux programmeurs d'Electronic Arts, c'est beau, c'est clair, c'est bien fait. Bien que l'on ne retrouve pas dans ce jeu "l'esprit console", Shadow Of The Beast pourrait bien être le premier d'une nouvelle vague de jeux sur ces bécanes, sa réalisation étant tout à fait soignée.

J'm DESTROY







MEGADRIVE
83%

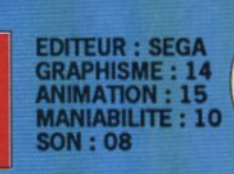
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 14
SON : 17
ANIMATION : 16

PUTT & PUTTER



Le mini-golf, vous connaissez? Si non, il est encore temps de vous rattraper et il n'est pas trop tard pour apprendre avec Put And Putter. Le but est de passer par les dix-huit trous d'un circuit de greens aux formes délirantes, et de rentrer la balle en un nombre de coups fonction du par imposé. Bien sûr, sur votre route vous aurez le droit aux bumpers qui vous feront revenir à votre point de départ, à des pentes abruptes ou bien encore, là c'est l'endroit le plus vicieux, à des flaques d'eau qu'il faudra être capable d'éviter mais comme vous n'êtes pas entièrement maître des rebonds de votre balle... Alors que les parcours du niveau débutant sont hyper-faciles, et là encore, je minimise, le niveau master vous posera, par la complexité des greens, de sérieuses difficultés. Il faudra juger au plus juste la trajectoire de la balle ainsi que la force de frappe. La moindre défaillance pouvant vous faire couler, au sens propre comme au figuré.

Put And Putter n'offre néanmoins pas de grandes innovations dans le domaine des mini-golf. Même si l'on jubile de joie pendant les cinq premières minutes, on a vite fait le tour des parcours et le "hole in one" gratifié d'un feu d'artifice devient très vite, trop vite, facile. De plus, la musique qui accompagne le jeu devient très vite agaçante. L'animation, qui est impeccable, aurait pu permettre une plus grande variété de pièges et de décors. Bref, bien sympa au début, Put And Putter lassera très vite ceux qui n'auront pas fracassé la console contre les murs, craquant nerveusement, au son de cette musique stupide. **T.S.R.**







LOW G MAN*

THE LOW GRAVITY MAN

L'année 2284 est une année très dure pour les dirigeants du CUE, le Conseil Unitaire de l'Espace. Après avoir durant de longues années colonisé à leur gré tous les peuples et toutes les planètes de la galaxie, voici que sont apparus des extraterrestres assez inamicaux puisqu'ils ont la détestable tendance d'interférer dans la politique des dirigeants humains. Toucher au pouvoir humain, c'est s'attirer de graves ennuis, moi je vous le dis. Afin de dégager ces visiteurs inopportuns du système d'Orion, le CUE envoya donc ses meilleures troupes, expertes dans la diplomatie du fusil laser et du poignard dentelé.

Hélas, ces aliens étaient du genre malin et avaient donc anticipé une manœuvre aussi inutile qu'inefficace. Ayant pris le contrôle des dépôts de robots et ayant changé leur programmation pour en faire de véritables bêtes de combat, ils exterminèrent la majeure partie des troupes envoyées pour les liquider. Il n'y avait plus qu'une unique solution: faire appel aux Low-G-Man. Pour demeurer discret et par conséquent nettement plus efficace, il fut décidé qu'un seul partirait et celui-là, le veinard, c'est vous!

Ce que l'on vous demande est assez clair: éliminer tous les robots rebelles et leurs nouveaux maîtres. Pour y parvenir vous disposerez d'un pistolet paralysant et d'une lance perce-armure qui vous permettra d'achever l'ennemi neutralisé. On a rarement fait moins moral mais qui a dit que l'on avait besoin de morale pour tuer des extraterrestres?



En plus de cet armement sophistiqué, vous avez la possibilité de réaliser des bons prodigieux, d'où votre nom de Low-G-Man. Si vous abattez suffisamment d'ennemis, peut-être pourrez vous adroitement subtiliser des armes telles des boomerangs, des boules de feu ou des bombes. Ces suppléments d'armements seront une aide non négligeable quand arrivera l'heure d'affronter l'un des sous-chefs de cette fantastique armada ou l'un des gigantesques chefs des forces ennemies d'une taille impressionnante. En dehors de ces variétés d'armes vous pourrez aussi emprunter des véhicules marchant, planant et même grouillant lorsqu'aux commandes de cette araignée mécanique vous écraserez tout ce qui bouge. Pourtant même si toute cette théorie de moyens mis à la disposition du joueur laisse rêveur, la pratique est, quant à elle, assez médiocre. Diriger Low-G-Man s'avère très vite laborieux. Tout semble assez confus et brouillon.

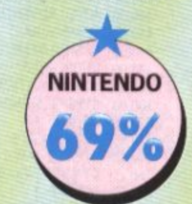




Au milieu du nombre impressionnant de créatures présentes simultanément à l'écran, on a beaucoup de peine à diriger correctement son personnage en combinant sauts, tirs paralysants et coups de lances. Le règlement des combats et de l'action en général, laisse un arrière-goût très désagréable d'anarchie. Les scènes s'enchaînent sans la moindre logique, toutes n'étant que le prétexte pour éliminer tout ce qui rampe et vole sur l'écran. On pouvait difficilement faire moins original que cette suite ininterrompue de bastons futuristes. Même si l'on ferme les yeux sur ce scénario complètement bidon, on ne peut s'empêcher de faire la grimace en regardant le scrolling horizontal défiler par saccades. Les graphismes ne viennent pas relever le niveau car, hormis les titanesques boss de fin de niveaux présents sur plusieurs écrans de jeu, les créatures proposées sont inintéressantes et de plus les couleurs choisies sont d'un goût assez douteux.

Low-G-Man est donc bien loin d'atteindre des sommets dans la réussite.

T.S.R.



EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 09
SON : 12
ANIMATION : 11

AMIE LE PRO.

SPECIAL FETES

POUR L'ACHAT DE VOTRE ORDINATEUR AMIE VOUS PROPOSE DES OPTIONS A PRIX CADEAUX !

IMPRIMANTE
Matricielle
9 aiguilles-80 colonnes
~~1.990 F~~ **1.390 F**

MONITEUR COULEUR
14" couleur stéréo. Résolution
640 pixels X 285 lignes
Socle orientable.
Affichage RGB/TTL/CVHS
~~2.290 F~~ **1.890 F**

3 SUPER JEUX
a choisir parmi
VROOM-DEUTEROOS-TERMINATOR II
CROISIERE POUR UN CADAVRE
LOTUS ESPRIT II
~~850 F~~ **630 F**

- AMIGA 500 — 2.790 F
- AMIGA 500 + Ext 512 Ko — 2.890 F
- AMIGA 500 PLUS — 2.990 F
- AMIGA 500 PLUS + Ext 1 Mo — NC
- AMIGA 2000 — 5.290 F
- AMIGA 2000 + Ext 2 Mo — 6.690 F

- ATARI 520 STE — 2.490 F
- ATARI 520 STE + Ext 1 Mo — 2.690 F
- ATARI 1040 STE — 3.290 F
- ATARI 1040 STE + Ext 2 Mo — 3.590 F
- ATARI MEGA STE OPEN — 6.490 F
- ATARI MEGA STE + Ext 4 Mo — 6.990 F

LECTEUR EXTERNE 3"1/2
+ 200 Disquettes
~~1.150 F~~ **990 F**

20 JEUX
+ 1 MANETTE
Valeur ~~3.000 F~~
590 F

SEGA MEGADRIVE 990 F
+ 1 jeu 1.190 F
+ 3 jeux 1.490 F

SEGA GAME GEAR 990 F
+ 1 jeu
+ 1 jeu 1.190 F
+ 3 jeux 1.490 F

LYNX 790 F
+ 1 jeu 990 F
+ 3 jeux 1.290 F

Ouvert les Dimanches 8/15/22 et 29 Décembre

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

* **DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
  Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
  Par 10 : **4 F** l'unité
* **EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
  Atari : **250 F**
  Amiga : Sans horloge : **340 F.** Avec horloge : **390 F**
* **LECTEUR EXTERNE**
  Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F.** 5"1/2 : **990 F**
* **TRACK BALL**
  Amiga ou Atari : **390 F**
  Plus rapide, précis et pratique que la souris !
* **LOGICIEL DUPLIQUEUR**
  Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**
* **MONITEUR COULEUR** AMIGA OU ATARI: **2.190 F**

LES "PLUS" d'AMIE

.REMISE 2% pour paiement comptant
.GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
.CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
.REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA
repris à 50% de sa valeur**
.REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE SIGNATURE

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Décembre 1991
REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

SCOR-JOY 12-91-RC 86 B 2526



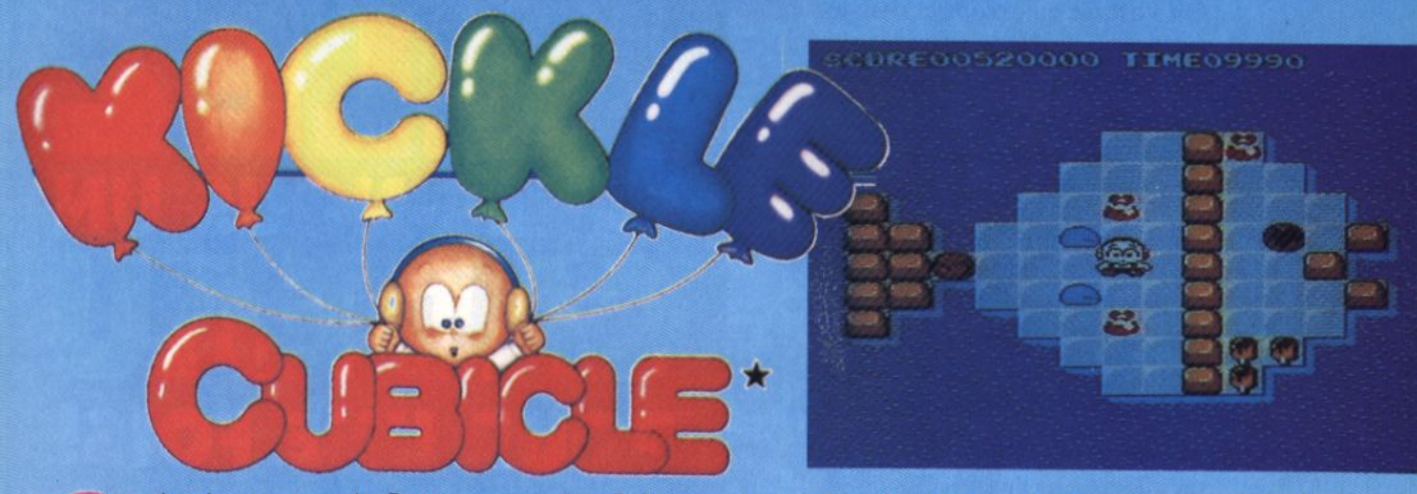
Est-il encore sérieusement nécessaire de vous présenter la sublime simulation de football qu'est Kick Off? Dans cette simulation tous les paramètres intervenant lors d'un match sont pris en compte, sauf peut-être le jet de canettes de bière par les supporters surexcités. La page d'options qui vous est proposée est d'une richesse très appréciable pour tous les véritables amateurs de ce sport devenu aujourd'hui le sport national de notre beau, enfin... pas si mal que ça pays qu'est la France. Décidez si le vent sera fort, léger ou bien inexistant, choisissez la durée des périodes de jeu, la qualité du terrain... et ainsi de suite. La multitude des détails permet de rendre une qualité optimale et un réalisme prenant lors des matches dont il vous reste encore à déterminer la nature. Coupe ou championnat? Nationaux ou internationaux? Si vous choisissez la formule nationale, il faudra sélectionner pour votre équipe l'un des huit pays disponibles parmi lesquels la France, l'Angleterre, la Suède, l'Allemagne... Une fois cette formalité accomplie, la liste des villes vous apparaîtra, toutes, bien sûr, étant fonction de la nation choisie. De Manchester à Toulouse, la lutte pour remporter le championnat ou la coupe sera dure et pas toujours très fair-play. Mais, pour ce dernier inconvénient, un arbitre sera présent et distribuera lors d'actions litigieuses ou même franchement inadmissibles comme un tackle effectué par derrière, des sanctions qui iront du simple coup-franc accompagné d'un carton jaune au penalty ou bien à l'expulsion du terrain. Il n'y a ainsi aucun risque de voir les parties dégénérer en baston où le ballon sera oublié dans un coin du terrain.

Sur ce terrain, tout est techniquement possible. Passes, tirs dans la lucarne alors que le gardien tente un ultime plongeon, tackle pour stopper une attaque dangereuse, tous les moyens sont ici mis à votre disposition pour obtenir un réalisme parfois saisissant. Par ce côté très complet, Kick Off présente une maniabilité qui, au début du moins, pourra poser quelques problèmes. Il faut bien le dire, le contrôle du ballon est parfois un peu délicat et dans les premiers temps, perdre la possession de cette sphère de cuir sera fréquent. Pour éviter les hurlements hystériques et les jets de joypad incontrôlés je vous conseille d'effectuer avant chaque match une demi-heure de méditation transcendantale. Néanmoins, l'habitude aidant, on apprécie très vite ce chef-d'œuvre de simulation sportive. Le scrolling multidirectionnel suivant la progression du ballon concourt, par sa fluidité et sa rapidité, à faire de Super Kick Off, une simulation de qualité. Mais Kick Off avait-il réellement besoin de faire encore ses preuves? J'en doute.

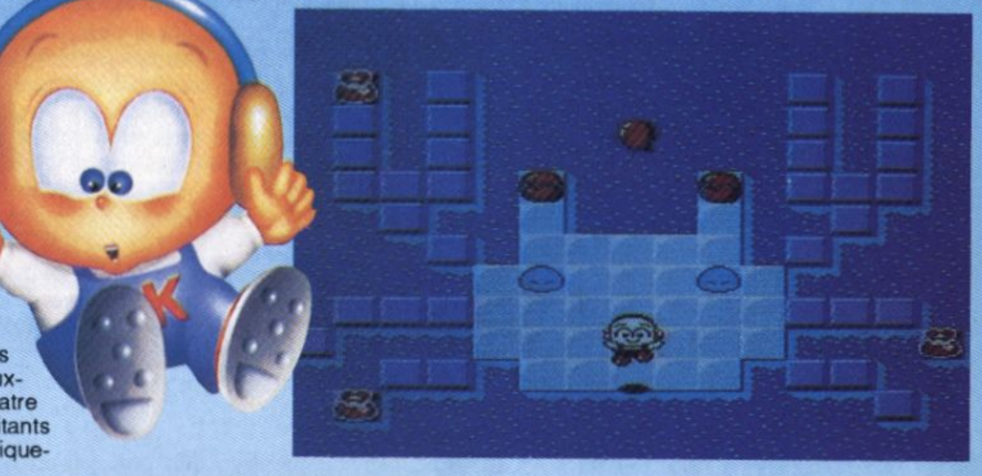
T.S.R.

EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 12
SON : 10
ANIMATION : 16

MASTER SYSTEM
93%



Ces derniers temps, le Pays Fantastique n'est plus si fantastique que ça! Jadis fécond et verdoyant, il est aujourd'hui devenu un immense bloc de glace. Le brave Kickle a très vite compris que ce malé était l'œuvre du Roi Sorcier, très réputé pour ce genre de blagues. De son côté, la Princesse Mira redoute le pire pour les quatre forteresses maîtresses de son Royaume. Seules, perdues au milieux des glaces, elles ne pourront guère survivre très longtemps et, il est bien connu de tous que les forteresses s'adonnent très vite à la dépression dès qu'on les laisse seules. Bref, le seul espoir de ce pays sous la glace, la seule étincelle de vie dans ce monde engourdi par le gel: Kickel et son terrible souffle glacial qui transforme instantanément tous les ennemis qu'il atteint en petits cubes de glace très pratiques pour mettre dans son cocktail un samedi soir près de la plage. Armé de sa seule haleine – une arme, vous l'admettrez, peu commune hormis chez les amateurs d'ail et de choux-fleurs –, Kickel part délivrer les quatre mondes, leur forteresse et leurs habitants tous plus ou moins hétéroclites physiquement parlant. Délivrez tour à tour le Pays du potager, le Pays des Fruits, le Pays des Gâteaux et celui des Jouets. chacune de ces étapes se compose de 17 écrans, 16 pour le Pays des Gâteaux, soit un total de 67 écrans différents! Chaque nouvel écran présente des situations et des pièges particuliers et ramasser les sacs à songes qui retiennent prisonniers les résidents des lieux ne sera pas toujours une mince affaire. Il faudra parfois se creuser un peu la tête, enfin, rien qu'un tout petit peu, pour trouver le moyen d'atteindre ces teindre ces satanés sacs évidemment placés dans des endroits inaccessibles à première vue. Pour se créer des passages, Kickle utilisera son souffle et, une fois l'ennemi réduit à l'état de glaçon, il le poussera sur l'eau où il pourra ainsi se déplacer. Enfin une application sérieuse de la cryogénie! Chaque monde apportera son lot de créatures différentes ainsi que son boss de fin de niveau au physique toujours bien amusant, du moins dans l'optique des 6-10 ans. Après, c'est une affaire de goûts. Kickel Cubicle est, en fin de compte, un jeu





très sympathique auquel on prend très vite plaisir à jouer. Son aspect mi-action, mi-réflexion, même si, je le répète le niveau de réflexion n'est pas extraordinairement élevé, devrait pouvoir séduire les plus jeunes. D'ailleurs, même les moins jeunes le trouveront certainement bien amusant mais ils regretteront de le finir en si peu de temps, car, il faut le reconnaître, Kickel Cubicle pêche par trop de simplicité. Si vous ne savez pas quoi offrir à votre petit cousin en cette fin d'année, n'hésitez surtout pas à faire de Kickle Cubicle un cadeau de Noël, il en vaut réellement la peine. Si vous n'avez pas de petit cousin, alors faites-vous plaisir et accompagnez donc Kickel dans son périple au Pays des glaces.

T.S.R. ★

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
ANIMATION : 15

NINTENDO
84%

ALLEZ FAITES-NOUS UN CADEAU POUR UNE FOIS!

On s'est dit qu'exceptionnellement, comme on passe notre temps à essayer de vous faire des cadeaux, on pourrait un peu inverser les rôles. C'est Noël, vous ne voulez pas faire un cadeau aux membres de Joystick qui travaillent pour vous toute l'année? Voici donc la liste de ce qu'ils voudraient. A vous de voir ce que vous pouvez faire. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'offrir un cadeau à tout le monde, si vos moyens ne vous le permettent pas, mais faites un effort pour en satisfaire le plus grand nombre!

MARC ANDERSEN, dit Big Boss, voudrait un train entier de marrons glacés, locomotive comprise. Modeste.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR voudrait la même chose que ce qu'il a déjà, mais mieux. Une Game Boy avec des couleurs, une Game Gear en 32 bits, des femmes avec 4 seins et une voiture qui vole. Et 48 heures par jour. Et aussi un écran mural entier à cristaux liquides pour jouer dessus.

DANY BOOLAUCK, lui, voudrait une Mazda Myata MX 5, couleur vert anglais. Seulement, il ne précise pas quel vert anglais il souhaite (pour les spécialistes, notons qu'il en existe cinq différents, numérotés de 1 à 5, chez Lefranc-Bourgeois, et je déconne pas, c'est vrai). Il a donc peu de chances de l'avoir. Faut être précis, mon vieux.

HENRI LEGOY voudrait bien un Macintosh Powerbook 170, avec toutes les options, et si possible avec une interface vidéo. Les autres membres du journal voudraient bien qu'il nous le prête, quand il l'aura.

SEB aimerait bien la collection complète du Club des Cinq dans la bibliothèque rose. C'est pour gagner un pari, et c'est petit.

MICHEL DESANGLES aimerait bien la collection complète du Club des Cinq dans la bibliothèque verte. C'est pour un pari. "Ouais, je sais que maintenant c'est dans la bibliothèque rose. Mais je suis sûr qu'avant c'était dans la verte. Et je dois prouver à Seb que j'ai raison". C'est noble.

CYRILLE MOULINEX voudrait juste un tout petit câble de rien du tout, mais universel, qui lui permettrait de relier son CD-Rom à son PC, son échantillonneur à son micro, son expandeur à son patch Midi, son synthé à sa table de mixage, sa table de mixage à son ampli, son ampli aux enceintes, son magnéto sur le 220V, sa souris à son clavier, son casque à son walkman et son modem à sa RS232.

DESTROY voudrait la méthode Assimil pour apprendre le japonais, le livre "Comment devenir une geisha en 10 leçons", un fond de teint jaune, et mesurer 60 centimètres de moins.

DANBOSS voudrait un Macintosh II FX avec un moniteur de 1m2.

DANBISS voudrait que Danboss n'ait pas de Macintosh II FX.

CLAUDE LUCAS, Organisator II, voudrait des vacances. Il voudrait aussi que tous les lecteurs écrivent pour demander moins de pages dans Joystick, afin qu'il ait moins de travail. Et puis il aimerait bien une villa. Et une Triumph TR6. Et l'intégrale des Star Trek version télé. Et un ours en peluche... (je me suis cassé avant la fin).

T.S.R voudrait l'intégrale de Nietzsche chez Gallimard, "parce que je l'ai, mais en collection de poche seulement. Je voudrais aussi que les lecteurs le lisent. Et puis je voudrais une photo des lecteurs, y a pas de raison qu'ils voient ma tronche et moi pas. J'aime savoir à qui j'écris. Et puis je voudrais la cassette vidéo de Young Guns II en VO..."

DEREK DELA FUENTE, notre british correspondant, voudrait bien manger de la dinde aux marrons plutôt que du bœuf bouilli et du pudding, pour une fois.

YACINE voudrait, je cite: "une petite cuillère, une cheminée, une oie, quatre paires d'immeubles, deux camions, une dizaine de clous pointus des deux côtés, du scotch, une petite cuillère, des livres de John Fante et une petite cuillère. Surtout pas de mammouths, j'en ai eu deux pour mon anniversaire, et ils sont très joueurs..."

MIC DAX, qui s'occupe du minitel, voudrait un Macintosh II CI. Il est assez mystérieux que, sachant que de toutes façons c'était un cadeau, il n'ait pas choisi directement le plus gros de la gamme. Mic Dax est un mystérieux.

DAVID WEIL, qui s'occupe du minitel aussi, et un peu des pin's, voudrait une Fat Boy. "C'est une Harley Davidson, ça te dérange?" agresse-t-il lorsqu'on lui demande ce que c'est. Depuis qu'on lui a dit qu'il ressemblait à Schwarzenegger, on ne le tient plus.

ISABELLE WEILL, qui s'occupe de la pub, voudrait bien quelques diamants et émeraudes, deux ou trois ensembles de chez Chanel, et une nouvelle Range Rover.

GREG HELLOT, qui s'occupe des méga-dossiers, voudrait une panoplie de ninja. Avec ses baskets fluo, ça lui irait parfaitement. Claude prétend qu'une panoplie de Tortue Ninja serait plus adaptée.

MANU VILLALBA, qui s'occupe des méga-dossiers, voudrait une Porsche. "La 929 bi-turbo, ste plaît".

LINOS, notre nouveau maquettiste, aimerait bien un modèle réduit de Traction avant Cabriolet Citroën de couleur crème. "Non, enlève modèle réduit. Je veux bien la voiture elle-même", ajoute-t-il.

STÉPHANE LECLERCQ, qui s'occupe des trucs et astuces et des méga-dossiers, voudrait un voyage aux Antilles pour bronzer, et le CDV d'Highlander. Parce qu'il louche, c'est pour ça qu'il aime bien Christophe Lambert.

FABIENNE JAHARD-MELOD, qui s'occupe du courrier et de temps en temps du téléphone, voudrait Nightmare sur ST. C'est celle qui a le plus de chances d'être satisfaite.

HUGUETTE UZAN, qui s'occupe des abonnements, voudrait un petit chien à roulettes qu'on traîne derrière soi et qui bouge les oreilles en faisant cui-cui. On se demande pourquoi, mais bon, si c'est ça qu'elle veut, on ne va pas la contrarier. Rouge, le chien.

 Tout ce qui est bon est soit illégal, soit immoral, soit fait grossir. Ce qui ne rentre pas dans l'une de ces catégories donne le cancer aux rats.

LES INCONTOURNABLES DE NOEL

Devant l'afflux de nouveautés aguichantes en cette fin d'année, une question fondamentale se pose: qu'est-ce qu'on va commander au Joypère Noël cette année? Comme d'habitude, les éditeurs publient tous les meilleurs softs au même moment, dur dur! Pour tenter de vous aider à faire votre choix, toute la rédaction de Joystick s'est concertée pour choisir les meilleurs jeux sortis ces trois derniers mois. Le choix était difficile, mais nous sommes quand même parvenus à nous mettre d'accord sur dix jeux incontournables . Chaque testeur défend ses jeux préférés.

SEB



Mon Dieu, mais je. Oh. Non, je. Jamais je ne. Oh. Jamais je n'oserai vous dire que mes jeux préférés, oh. Jamais. Je. Par exemple, depuis quelques temps, je n'arrête pas de jouer à **First Samurai**, de chez Mirrorsoft. Non, sans blague, ce jeu est extraordinaire, les tableaux sont énormes, les graphismes superbes, les sons impressionnants, et les astuces à découvrir dans chaque niveau sont hyper nombreuses. En plus, il y a pas mal de baston, on frappe un peu partout, avec les poings, avec le sabre, avec les pieds, on saute, on rigole, c'est la joie.

Pour les jeux un peu plus «plates-formes», le tout dernier Titus, **Les aventures de Moktar**, risque de laisser les passionnés du genre bien longtemps sur leur joystick. Très amusant, très bien réalisé, et bourré de salles cachées. En plus, et ça ne gâche rien, les graphismes de fond sont superbes.

MOULINEX



WING COMMANDER II de chez ORIGIN:
J'aime parce que jamais les combats spatiaux n'ont été aussi rapides sur PC, surtout en 256 couleurs. J'aime parce que c'est le premier logiciel du genre à être aussi bavard. J'aime enfin parce que le scénario est fouillé et que la mise en page en fait un quasi-film sur micro.

BAT II d'UBI SOFT
Les jeux d'aventure spatiaux sont rares, les jeux de rôles spatiaux sont rares. Un mélange des deux est donc forcément un événement d'autant qu'une programmation exemplaire permet au joueur d'explorer de nombreux endroits comme s'il y était. De plus, le ST étant de moins en moins présent sur le marché, il est agréable de voir que des programmeurs s'y intéressent encore. Cela dit, les autres machines ne sont pas oubliées et les versions PC et Amiga devraient également faire le bonheur des passionnés.

DANY



Alain me demande de faire une sélection des jeux incontournables pour cette fin d'année. Pas de problèmes! J'attaque tout de suite avec les deux meilleurs jeux de rôles pour la noël 91 c'est-à-dire **Might and Magic III** et **Ultima VII**. Ils se détachent réellement du lot. Ensuite, j'ai particulièrement aimé en action/aventure le superbe **Another World** le hit français de l'année! Pour finir, **Populous II** remporte haut la main la palme d'or du meilleur jeu de stratégie.

AHL

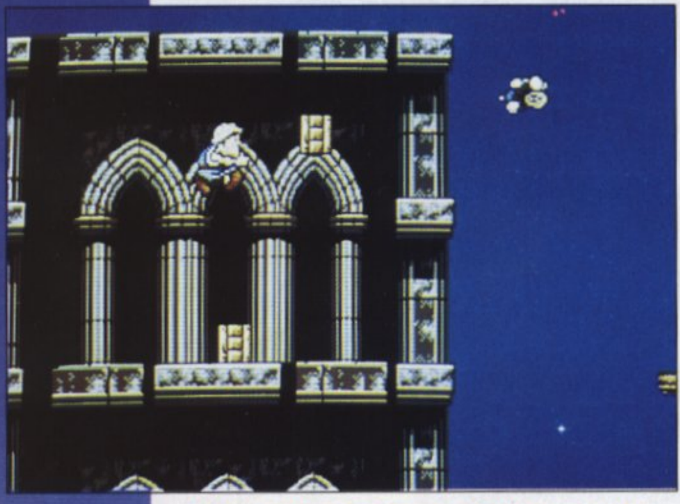


J'ai bien craqué pour **Rodland**, un jeu qui serait tout à fait à sa place sur console. C'est un jeu de plates-formes tout simple, bien réalisé et qui présente une parfaite jouabilité. On ne se prend pas la tête, mais on s'éclate vraiment. Dans un genre plus prise de tête, j'aime beaucoup les **Simpsons**. C'est un jeu d'arcade/ aventure avec quelques astuces bien tordues, mais qui exige également pas mal d'adresse. La difficulté est assez élevée, mais on est motivé pour aider ce bon vieux Bart.

Les citations de ce numéro de Joystick ont été réunies par Michel Desangles, Seb et Olivier Kal (de retour).

LES AVENTURES DE MOKTAR





Sur les toits de Paris, les mouches volent et tentent de toucher Moktar. Comme il n'a aucunement envie de se faire pousser dans le vide, et de s'écraser au sol, Moktar est bien obligé de lancer des caisses sur les insectes volants et chiants.

Titus créé la surprise en pixelisant un comique pas drôle pour en faire un jeu excellent.

La vie, parfois, nous réserve bien des périls. Tenez, prenons l'exemple frappant de Moktar. Il y a quelques minutes encore, il fonçait souriant sur son scooter pour aller au bal de Barbès. Le petit détour prévu consistait à passer prendre Zoubida, chez elle, pour l'emmener danser. Moktar est un cavalier de grande classe. Tout allait bien, donc, jusqu'à l'arrivée en bas de l'immeuble. La concierge lui apprit que Zoubida et sa mère étaient parties, très loin, à Marrakech. Moktar est loin d'être bien vu par la famille de sa petite amie, et sa mère préfère encore la cacher en pays étranger plutôt que de la laisser aller au bal avec Moktar.

C'est donc le début d'une quête longue, difficile, semée d'embûches innombrables, et d'indésirables abrutis qui tenteront d'empêcher Moktar de progresser. L'aventure que va vivre Moktar le fera quitter Paris, pour passer dans des lieux aussi divers que le métro, les catacombes, les égoûts, différentes étapes dans le désert, des villes ensablées, libérer Zoubida des griffes maternelles, pour enfin revenir à Paris, le périphérique et, très fatigué, le bal de Barbès. En tout, 16 étapes différentes, avec des décors qui changent complètement, avec une cinquantaine d'ennemis différents, bref, une quête colossale. Chaque tableau est tout

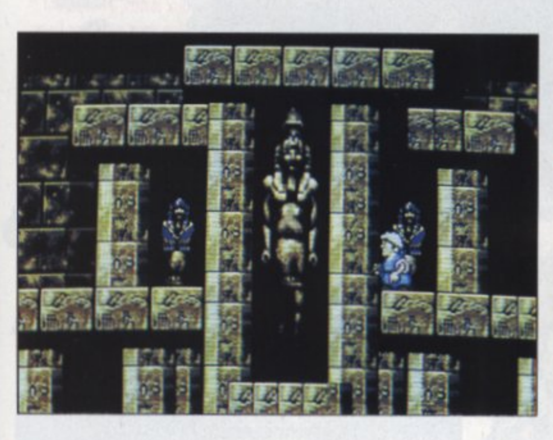




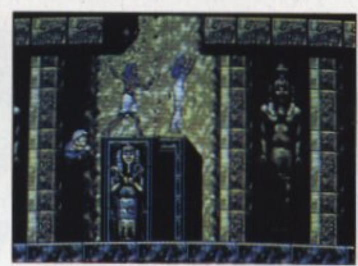



bonnement gigantesque, et, à la limite, pourrait faire l'objet d'un jeu à lui tout seul. C'est dire.
Mais regardons de plus près ce que notre ami Moktar peut faire. Vous le déplacerez, à gauche, à droite, il pourra grimper aux échelles, sauter par dessus les pièges, monter sur des objets, enfin tout ce qu'il y a de plus classique et de plus normal. Moktar peut aussi ramasser des objets, un à la fois. Il peut les lancer, pour frapper ses ennemis, ou il peut les empiler, créer des escaliers. Les objets sont intéractifs entre eux, et ça c'est vraiment original: par exemple, si vous lancez un ballon sur un autre, ce sera le second qui partira bondissant et rebondissant. Même chose, si vous rebondissez sur un objet qui s'y prête (ballon, mini-trampoline, etc...), celui-ci rebondit aussi, et s'anime pour vous faire monter encore plus haut.

Dans certains niveaux, vous trouverez des passages secrets, parfois très bien planqués, ce qui permettra aux joueurs très doués réussissant à finir le jeu, de continuer à y jouer pour découvrir d'autres pièces, ou d'autres pièges. Dans ces salles, vous trouverez souvent de nombreux bonus, qui trainent aussi ailleurs dans le jeu. Ils servent à deux choses: d'une part cela remonte votre énergie, et si vous dépassez le Full Energy qui est de 16, vous stockez les bonus. Si à la fin du niveau, vous avez 10 bonus en stock, paf, vous gagnez une vie, ce qui n'est pas négligeable quand on sait que vous n'avez que trois vies au départ, et qu'on connait la taille colossale du jeu.
Mais il n'y a pas que les bonus qui vous aideront, il y aussi les lampes d'Aladin, qui vous donne un mot de passe pour revenir au même niveau quand vous les ramassez, ou les cadenas, qui vous ramènent à l'endroit où vous les avez ramassés quand vous perdez une vie.
Pour lutter contre les ennemis, vous pouvez donc lancer les objets, mais aussi les lacher, ou même attraper l'ennemi lui-même, par derrière, pour le lancer à son tour. Quand Moktar saute, il peut diriger sa chute, ce qui est très utile pour tomber sur une minuscule colonne perdue au milieu d'un lac de flammes, par exemple.
Maintenant, c'est vous qui allez entrer dans la peau de Moktar, chacun son tour, c'est vous qui allez lutter contre les clochards lanceurs de bouteilles, contre les bébés flingueurs, contre les abeilles, les mômes armés de lance-pierres et tous les autres empêcheurs de délivrer les Zoubidas en rond.





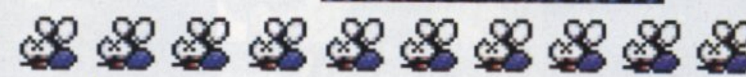
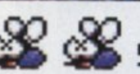
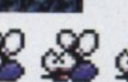


Une des scènes qui disposent des plus beaux décors de fond: la ville enfouie dans le désert. Certaines scènes sont assez calmes, il n'y a pas beaucoup d'ennemis, c'est alors un jeu de précision d'astuce et d'adresse. Il faut éviter les pièges, et sauter au bon endroit au bon moment.

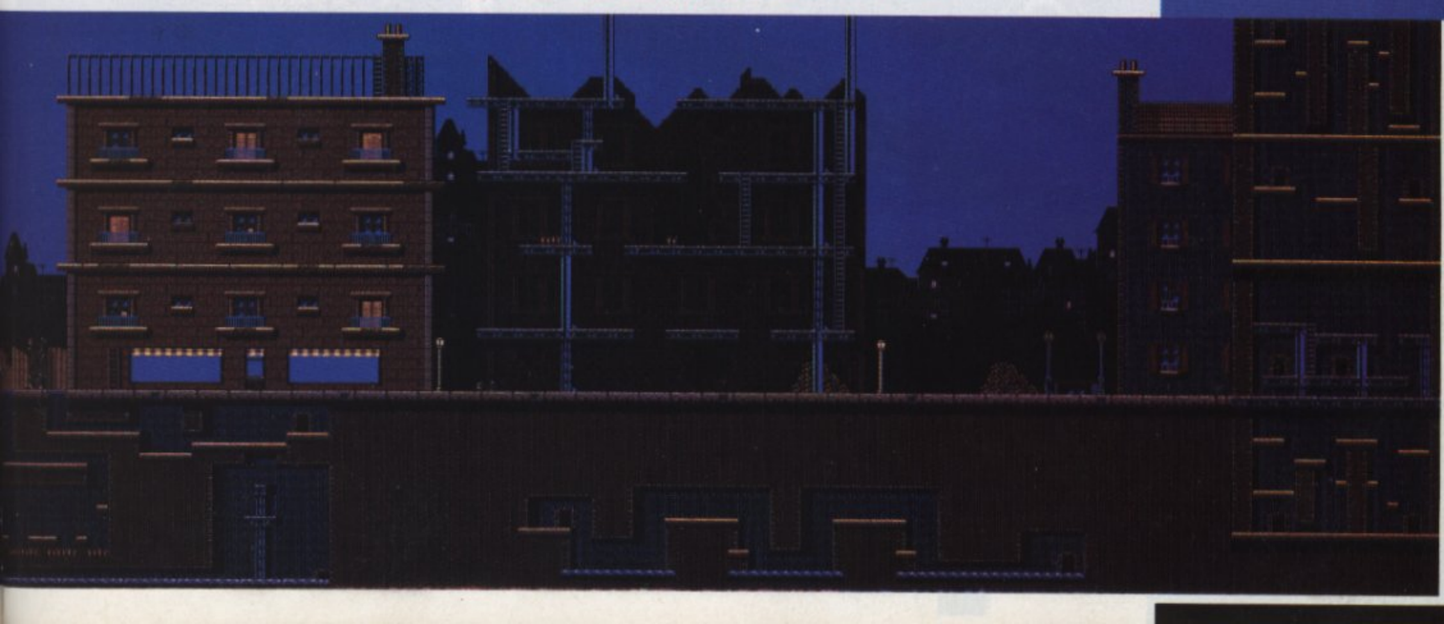




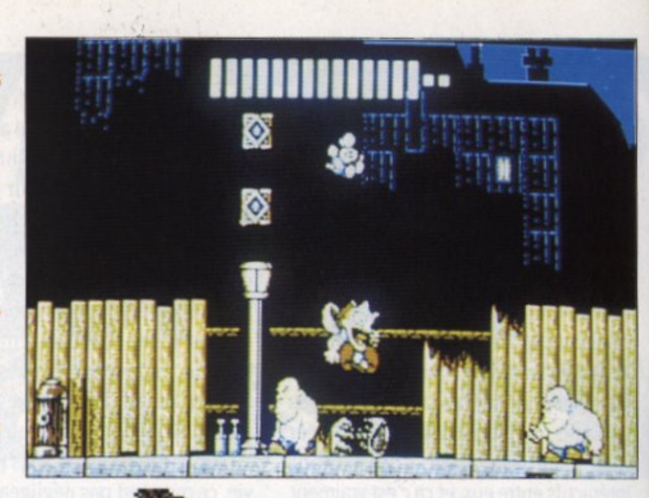



Ci-dessous, un des seize tableaux, celui là se trouve au tout début du jeu, dans les sombres ruelles parisiennes.

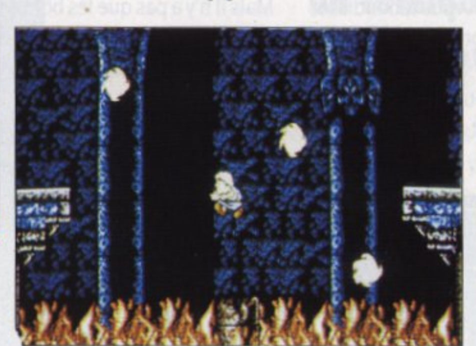


Au début du jeu, Moktar fonce dans les rues de Paris. Des rues pas très tranquilles si on en juge aux tobjets qui sont lancés sur Moktar, aux ennemis qu'il est obligé d'éviter ou de supprimer. Les chiens, par exemple, ils dorment tranquillement, mais se réveillent et vous foncent dessus quand vous approchez.





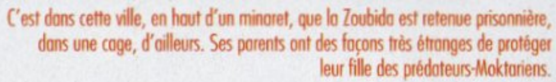




Dans les catacombes, c'est la joie et la fête, les boules de feu sortent de partout, les squelettes avancent vers vous, un grand sourire aux lèvres, et espèrent bien vous enfoncer leurs doigts plus qu'osseux dans les yeux.



C'est dans cette ville, en haut d'un minaret, que la Zoubida est retenue prisonnière, dans une cage, d'ailleurs. Ses parents ont des façons très étranges de protéger leur fille des prédateurs-Moktariens.













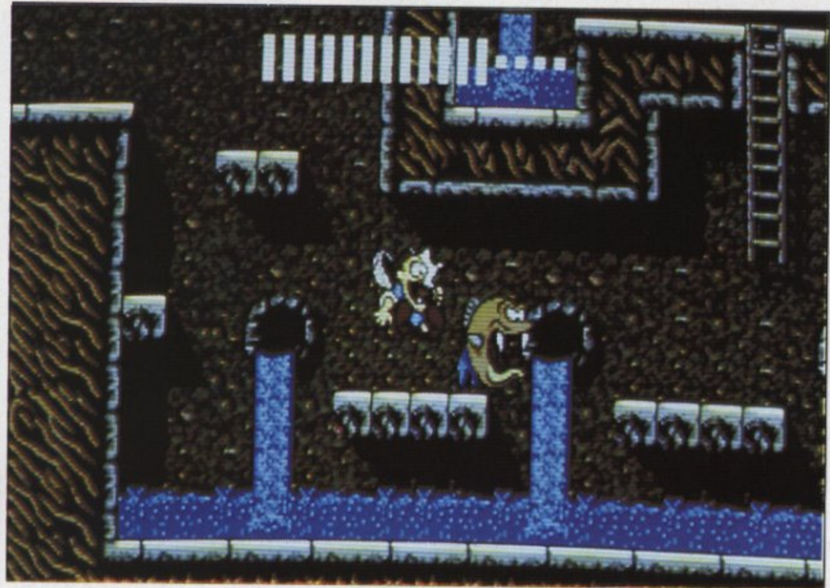








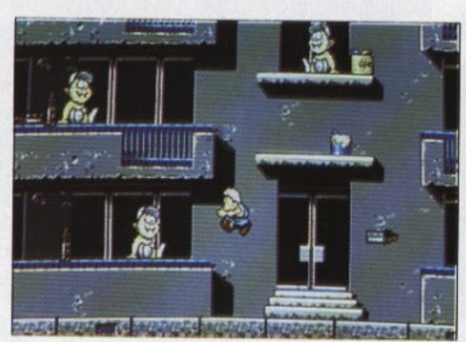


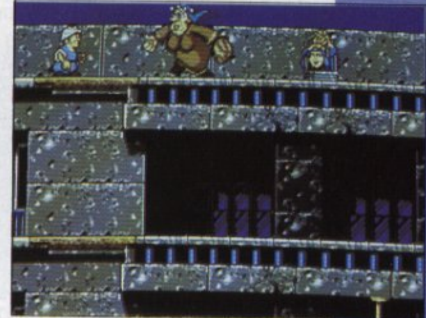


Dans les égouts parisiens, on trouve de drôle de choses, des piranhas, par exemple. Là encore, il faut montrer son adresse et bondir au dessus des petits bassins d'eau nauséabonde pour éviter de se faire croquer par les poissons.

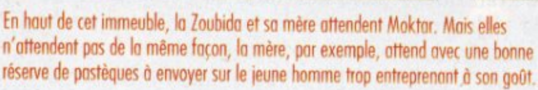












En haut de cet immeuble, la Zoubida et sa mère attendent Moktar. Mais elles n'attendent pas de la même façon, la mère, par exemple, attend avec une bonne réserve de pastèques à envoyer sur le jeune homme trop entreprenant à son goût.















testé sur PC par Seb

Quand on tient une bonne formule, un bon jeu, il y a deux façons de continuer à travailler: ou on se fait pas chier, et on se contente de changer l'histoire et les graphismes sans rien apporter de plus, ou on rajoute des tonnes d'options, des changements réels. C'est la deuxième formule que Titus a adoptée. Il y a quelques mois, l'éditeur nous présentait Blues Brothers, un produit déjà très agréable et réussi, et maintenant, ce sont Les Aventures de Moktar qui débarquent, reprenant la même organisation générale, mais avec beaucoup plus d'idées et de trouvailles.

Les graphismes sont très réussis, les décors de fond sont même, dans certains tableaux, carrément superbes. Le système de scrolling n'est pas en continu (sur PC, c'est encore difficile), mais dispose par contre, d'une astuce intéressante: le scrolling se recale tout seul pour vous faire découvrir les monstres qui arrivent, du côté où votre personnage regarde.

Les sons n'étaient pas encore intégrés sur la version testée, mais, il y en aura dans la version commercialisée à l'heure où vous lirez ces lignes.

Pour ce qui est de la durée de jeu, pas d'inquiétude à avoir, les différents niveaux sont vraiment énormes et différents, les décors changent, des monstres nouveaux arrivent, et des pièges de plus en plus tordus à résoudre vous sont proposés.

Allez, tiens, voilà donc carrément la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes/arcade. Carrément.

GRAPHISME VGA	17	SON	-
ANIMATION	16	MANIABILITE	16
TAILLE	-		



Disponible sur PC. Notice VF : -

4D SPORTS BOXING

Les coups en quatre dimensions de Mindscape font toujours plus mal.



Pour l'entrainement de votre boxeur, vous choisissez le temps qu'il doit passer pour s'entrainer et améliorer sa vitesse, sa force et son endurance. Pendant que vous faites les réglages avec les petits curseurs, votre boxeur s'agite à gauche de l'écran.

Voici une nouvelle simulation sportive reprenant le principe de visualisation "4D Sports". Nous avions eu droit aux courses de voiture, c'est maintenant au tour de la boxe, de ses gants et de ses rings de passer dans la moulinette Mindscape.

Les options sont très nombreuses, notamment celles qui concernent la visualisation de l'action. Au départ, vous commencez avec un boxeur se trouvant en fin de classement, votre but sera de l'amener le plus haut possible, de le porter de victoire en victoire tout au long de la saison.

Avant un match, vous indiquez quel entrainement doit suivre votre boxeur, c'est la salle de gym. Trois curseurs permettent de régler les trois caractéristiques principales: l'endurance, la force et la rapidité. Si vous augmentez une caractéristique, les autres diminuent, ils convient donc de bien doser selon votre technique de jeu.

La liste de vos adversaires n'est pas triste à mourir comme trop souvent puisqu'à chaque fois que vous cliquez sur un nom, le personnage apparaît et entame des mouvements de combat, ils sont un peu cabots.



4D Sports Boxing ne vous met pas uniquement dans la peau du boxeur, mais aussi dans celle du réalisateur télé qui retransmet le match. Avant le début d'un round, vous pouvez choisir la caméra qui suivra l'action, si c'est une caméra fixe, une caméra mobile, de près, de moins près, de plus loin, de beaucoup plus, de tellement loin qu'on voit rien. Il suffit de cliquer sur des icones pour choisir la position et le degré de zoom. Ces réglages peuvent aussi être effectués en cours de match, en appuyant sur les touches de fonction pour changer de caméra. A noter qu'il est possible de sauvegarder votre configuration de caméra sur disquette.

En cours de match, le maniement est simple et instinctif, et vous pouvez déplacer votre boxeur, le faire tourner autour de l'adversaire, envoyer des crochets, des droites, des gauches, frapper dans l'bide. Chaque coup porté ou reçu est ponctué par un Pof ou un Puf sonore et douloureux. Toutes les techniques de la boxe sont présentes, le placement, les feintes de corps, le Jo-coince-moi-dans-les-cordes, ceci couplé à des graphismes en 3D donne un réalisme de jeu très excitant.

Pour augmenter la vitesse de jeu, l'affichage 3D prenant pas mal de temps, il est possible de diminuer la précision des graphismes, de réduire la taille de la fenêtre d'affichage, pour arriver à une vitesse tout à fait honorable. Cela dit, la relative lenteur du jeu quand on se trouve en précision maxi est rattrapée par une très maniabilité, que ce soit au clavier ou au joystick.

Chacun de vos adversaires a son apparence propre, sa tronche, sa tenue, sa couleur de peau. Même les expressions du visage sont différentes. Il est d'ailleurs très amusant de faire défiler les boxeurs à l'entrainement pour les voir et les admirer dans leurs mouvements plus ou moins lourdauds.

Si vous n'aimez pas frapper sur un ordinateur, vous pourrez bien sûr jouer contre un autre joueur humain. Dans ce cas, il est conseillé de gagner en finesse, sans écraser l'autre pour ne pas le vexer, il pourrait vous boxer pour de vrai.



Le combat va commencer, les boxeurs s'approchent l'un de l'autre, en partant de leurs coins de repos. Là, l'image est mise à son maximum de résolution et de détail graphique. Il est possible, pour accélérer l'action, de retirer le public, par exemple.

testé sur AMIGA par Seb

Toutes les possibilités de visualisation en 3D apportent vraiment beaucoup à une simulation sportive, surtout dans un sport de combat comme la boxe. Si vous vous placez en vue "dans la peau du boxeur", vous verrez les poings de votre adversaire vous tomber dessus comme si vous y étiez. Mais la richesse de 4D Sports Boxing ne provient pas seulement de toutes ces possibilités de visualisation, tous les autres éléments du jeu sont paramétrables et sauvegardables, ce qui donne une souplesse d'utilisation rarement atteinte.

Les menus sont clairs, la réalisation impeccable, et le jeu vraiment prenant quand on commence à monter dans le classement, les adversaires deviennent plus méchants. 4D Sports Boxing devient le meilleur jeu de boxe sur micro. Il faut dire que les autres réalisations avaient toujours été un peu médiocres.

GRAPHISME	17	SON	15
ANIMATION	16	MANIABILITE	16

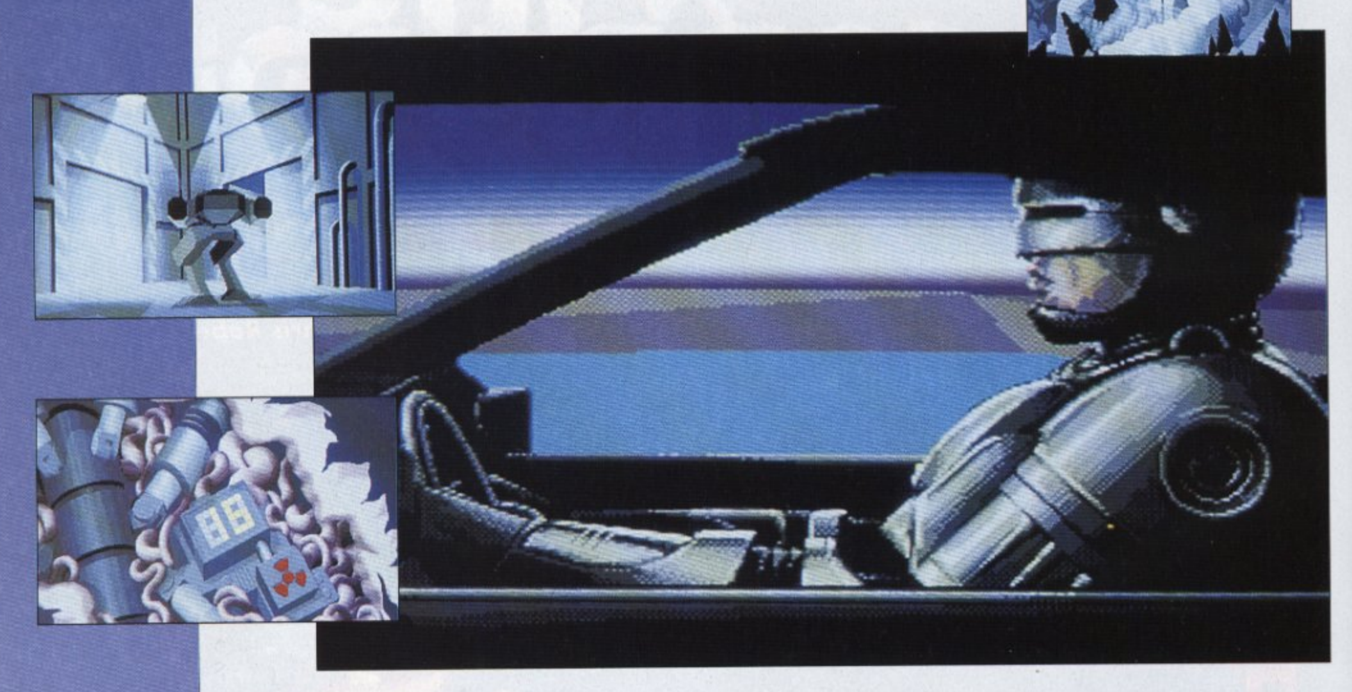
88%

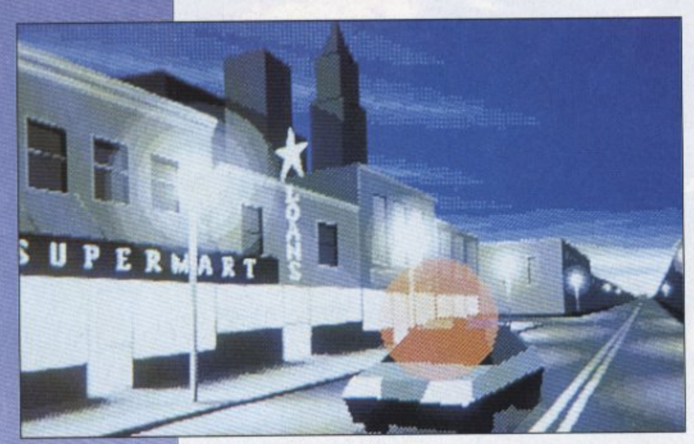
Disponible sur AMIGA.


L'année dernière, ORIGIN
a été le premier éditeur à
ajouter l'art à la passion de jouer.
Aujourd'hui nous allons encore
plus loin . . .
WING COMMANDER™ II
Vengeance of the Kilrathi™
A Chris Roberts Game
ORIGIN
We create worlds.
• Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
• Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
• Des challenge inédits.
• La possibilité de visionner immediatement l'action précédente.
• Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
• Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.
Distribué par UBI SOFT
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente
MINDSCAPE

ROBOCOP 3

Ah, enfin, le flic en ferraille est de retour pour des aventures en 3D avec son ami Ocean.





Aux commandes de votre véhicule de police, vous poursuivez un van aux dangereux occupants, des voleurs d'armes. Pour les arrêter, vous devez leur rentrer dedans, sur le côté. Attention, le voisin du chauffeur et les passagers arrière vous tirent dessus.



Robocop arrive, et sa mission est toujours la même, remettre de l'ordre dans les affaires de Delta City. Cette fois, tout se complique, de nombreux éléments nouveaux viennent agiter la petite tête métallique de Robocop, ils doivent tenir compte des intérêts de tout un tas de monde, il doit analyser tout un tas de choses.

La ville va mal, le plan de reconstruction force tout un tas de gens à quitter leurs domiciles. Du coup, il y a des squatters partout, et, pour les combattre, l'OCP (l'organisation qui dirige la ville, et les flics, d'ailleurs) a créé un groupe armé d'anciens officiers de police virés. Forcément, ces têtes de brûlés n'y vont pas de main morte, et chacune de leurs interventions provoque de nombreuses morts, dont pas mal d'innocentes. C'en est trop pour Robocop, qui se doit d'intervenir et d'obéir à l'un de ses fameux axiomes: protéger les innocents.

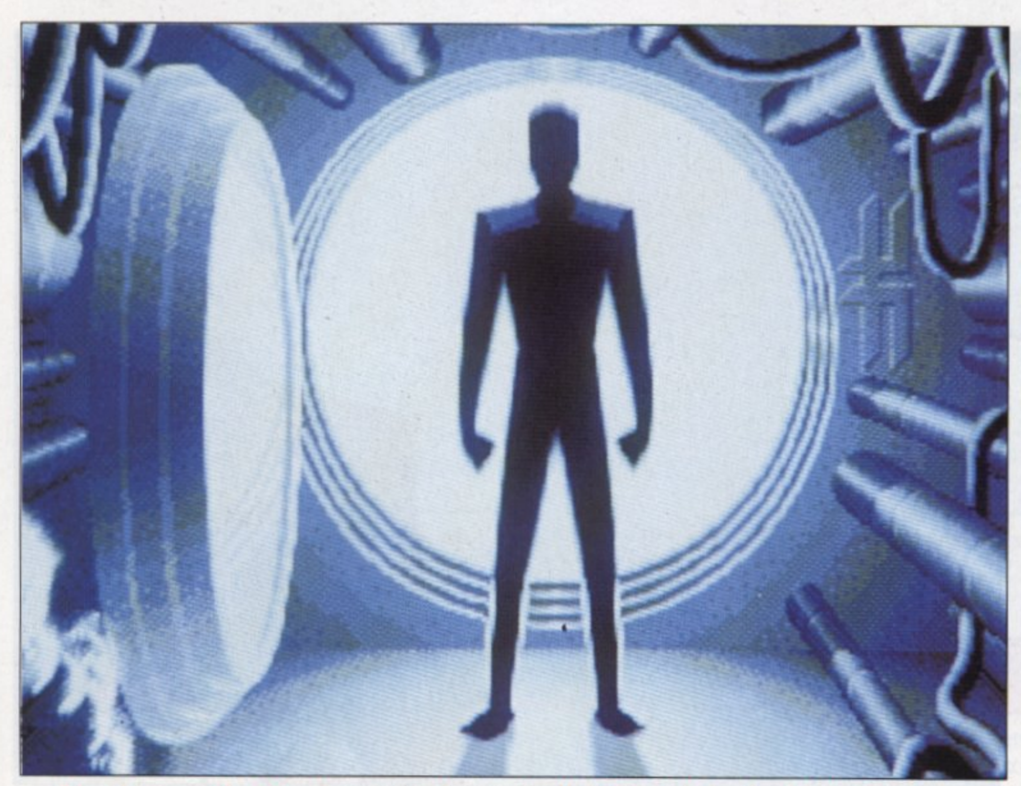
Bien sûr, l'OCP en profite pour dis-



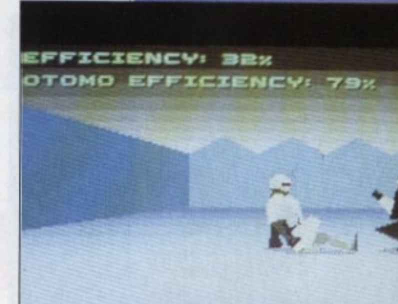
Robocop est envoyé sur le terrain, dans un hôtel où des gangsters tiennent les clients en otages. Déplacez Robocop et traquez tous les criminels ayant investi les lieux, mais attention de ne pas descendre les otages avec les preneurs d'otages.









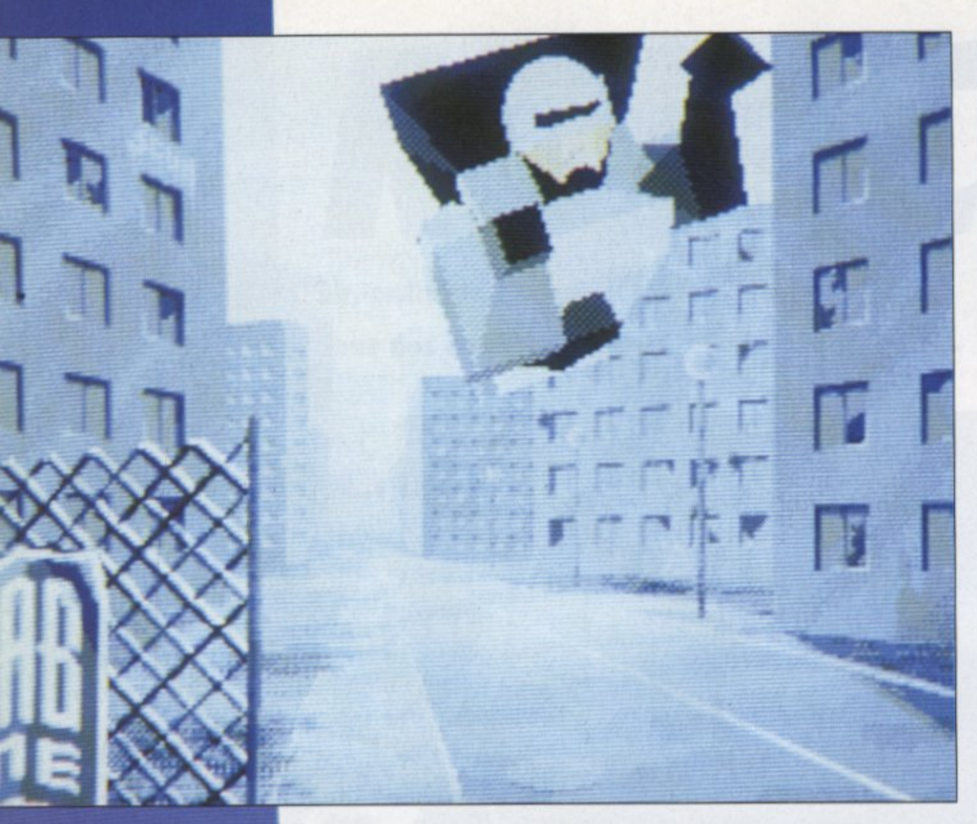


Robocop fait maintenant face à Otomo, le guerrier ninja cybernétique à la solde d'OCP. C'est là la phase d'arcade la plus difficile du jeu, votre adversaire est extrêmement difficile à battre, il saute tout le temps, et évite vos coups.

créditer Robocop en annonçant qu'il lutte aux côtés des zonards, des voleurs et qu'il est dangereux. Le groupe armé est alors envoyé pour éliminer Robocop. Le combat sera violent.

Robocop 3 est un mélange entre le jeu d'arcade, la simulation, et l'aventure. De nombeux éléments arrivent tout au long du jeu, présentés par des écrans graphiques avec des textes, prononcés par des présentateurs de télévision. Tout cela oriente les prochains déplacement de Robocop, il doit s'adapter et partir délivrer des otages, ou combattre contre les hommes de l'OCP. Plus tard dans l'histoire, Robocop découvrira que c'est une entreprise Japonaise qui est derrière tout ça, et il devra combattre contre des robots Ninjas très puissants.

Les actions étant séparées en différentes phases, il est possible d'y jouer séparément: la conduite de véhicule dans Delta City, le combat de rue, le combat pour libérer des otages, les combats dans les airs à l'aide du





Presque un jeu dans le jeu, voici le simulateur de combat aérien. Robocop vole, tourne dans tous les sens et place son viseur sur ses ennemis, histoire de leur balancer un bon coup de laser dans la tête.









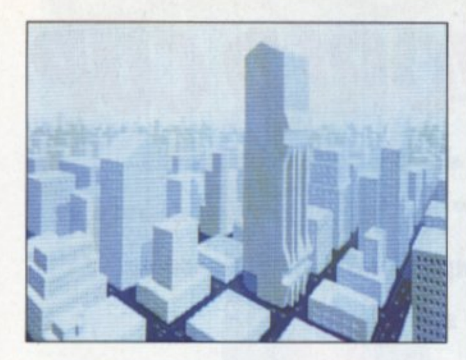
Il n'y a pas que des images en 3D dans Robocop 3. Voici les news, à la télé, qui annonceront, d'ailleurs, la fausse désertion de Robocop, son pseudo-ralliement aux rebelles de la ville.



Gyropack, ou le combat corps à corps contre un robot ninja. Sinon, vous pouvez choisir le jeu complet, où vous n'atteindrez une phase que si vous avez résolu la précédente.

Pour libérer les otages, par exemple, vous vous déplacez dans des couloirs, les contours des personnages apparaissant devant vous. Reste à identifier si ce sont des preneurs d'otages, ou des otages. Il ne faudrait pas descendre des innocents, sinon Robocop perd de l'énergie.

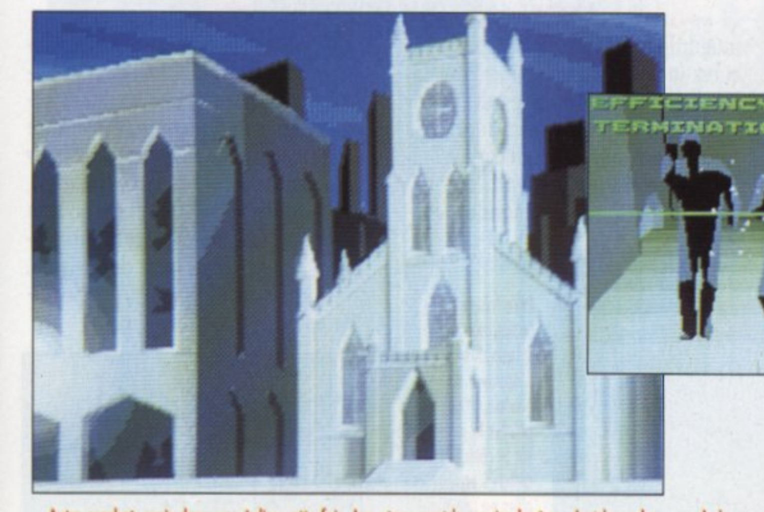
Le jeu étant entièrement réalisé en 3D, cela offre des possibilités de visualisation que l'on commence à connaître, mais qui sont toujours impressionnantes: plusieurs positions de caméra, en avant, en arrière, sur les côtés, différents niveaux de zooms, caméra subjective. Vous êtes ainsi assuré de ne pas perdre une miette de l'action. Quand vous doublez un voiture, par exemple, n'est-il pas agréable de prendre la vue arrière pour voir apparaître le voisin du conducteur qui vous tire dessus? C'est mieux, quand même.







Mission accomplie, Robocop part dans les airs, en sortant de la tour OCP. Il vient de se battre à l'intérieur, et maintenant il la laisse exploser derrière lui.





Autre combat, mais dans une église cette fois. Les otages ont les mains levées, c'est le seul moyen de les reconnaître. Remarquez, vous pouvez aussi procéder par élimination, ceux qui vous tirent dessus ne sont pas tellement des otages, en fait. Non plus. J'veux dire.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA *par Seb*

Robocop 3 a déjà la bonne idée d'être superbe graphiquement. Toutes les formes 3D sont très fines, très détaillées, et de nombreux effets de lumières (gyrophares, brumes) viennent enrichir le jeu et le rendre plus crédible. D'autre part, le scénario qui évolue en cours de jeu, cette histoire qui n'est pas omni-directionnelle, ce mélange de jeu d'arcade et de découverte est très agréable. On a quelques surprises. Même les pages graphiques non-3D sont superbes, notamment celles montrant les présentateurs télé qui font le lien avec l'histoire, justement.

La maniabilité des différentes étapes est excellente, que ce soit en voiture, en gyropack ou à pieds dans les couloirs, Robocop répond au quart de tour aux ordres que vous lui donnez.

Un très beau logiciel, parfaitement réalisé qui malheureusement ne permet pas d'y rejouer des heures une fois qu'on l'a terminé. Heureusement, il n'est pas facile d'en voir la fin.

GRAPHISME 17 SON 15
ANIMATION 17 MANIABILITE 15



93%

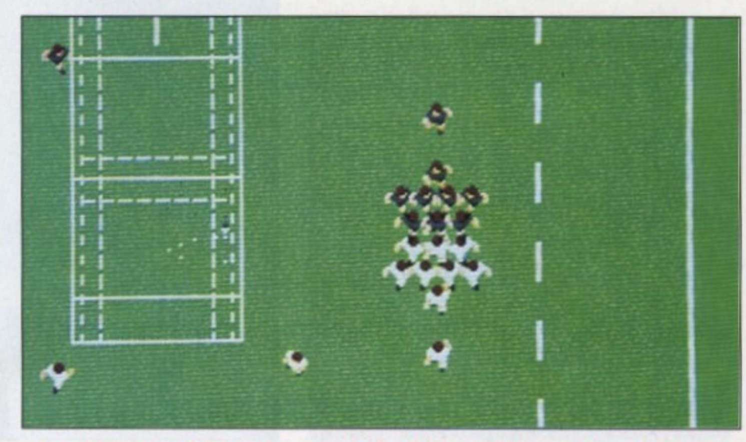
Disponible sur AMIGA.

RUGBY - THE WORLD CUP



Le joueur s'apprête à transformer l'essai qui vient d'être marqué. Un curseur se déplace à vive allure sur toute la largeur de l'écran. Vous devez appuyer sur le bouton quand il se trouve entre les deux poteaux pour transformer.

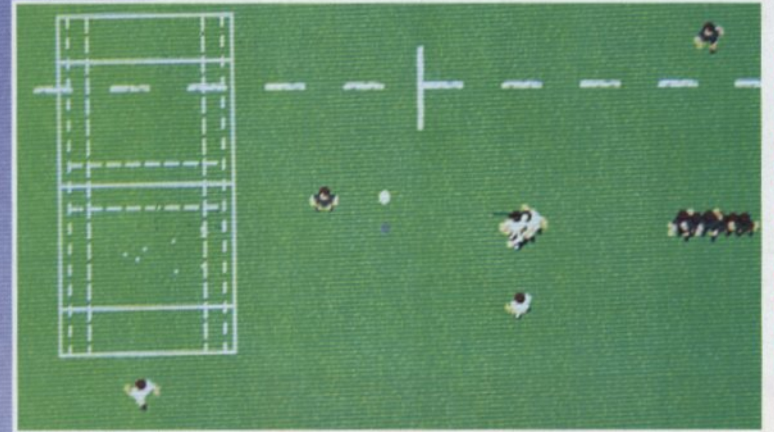
La coupe du monde de Rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") ayant débuté en octobre, il était temps que Domark fasse sa version micro de ce sport.



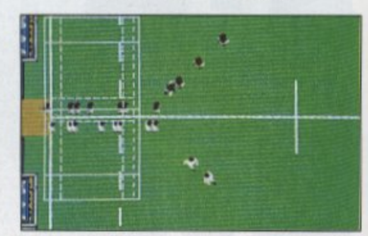
Les mêlées sont assez fatigantes physiquement, réalisme oblige. Vous devez agiter le joystick de gauche à droite le plus rapidement possible pour pousser l'équipe adverse.

L'organisation générale de ce jeu de rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") correspond exactement à ce qu'était Kick Off pour le football. Le jeu est vu du dessus, l'écran représentant un cinquième du terrain, et les transformations disposent de leur propre type d'écran où l'on voit le joueur prêt à transformer de dos. Un scanner de l'écran complet se trouve en haut à gauche de l'écran, avec des petits points de couleur indiquant les positions des joueurs de votre équipe et de votre adversaire. Vous pouvez, en appuyant sur une simple touche, changer la taille de ce scanner, ou le supprimer complètement. Comme dans la plupart des simulations sportives, vous dirigez le joueur le plus près du ballon. Celui-ci est indiqué par un trait qui le suit partout. Toutes les règles du Rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") sont suivies à la lettre, et l'architecture du jeu reprend les données de la coupe du monde. Seize équipes sont présentes, et vous pouvez donc jouer de 1 à 16 joueurs, chacun se chargeant d'une équipe. L'ordinateur peut diriger le nombre d'équipes que vous voulez, ainsi, il y a de quoi organiser de sacrés tournois.

A l'aide du joystick et du bouton de feu et leurs différentes combinaisons, vous pouvez faire des passes, tirer en touche, plaquer vos adversaires ou exécuter des drops.



Pour faire une passe, rien de plus simple, il suffit d'appuyer sur le bouton, et de pointer le joystick sur le côté. Le ballon s'envole alors en direction de votre équipier. L'ombre du ballon vous aide à vous repérer.



L'entrée des joueurs, en ligne, alors qu'ils courent vers leurs positions respectives. En bas de l'écran, le score est affiché en permanence, à côté des drapeaux des deux équipes.

testé sur AMIGA par Seb

Ce jeu de Rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") est le meilleur qui soit jusqu'à maintenant dans le domaine. Facile à utiliser, rapide et bien réalisé techniquement, il est très agréable surtout quand on y joue à plusieurs. Les scrollings multi-directionnels sont irréprochables et très rapides. Seul défaut, excusable car difficile à faire, mais tout de même, les joueurs dirigés par l'ordinateur ne sont pas très intelligents. Ils ont plutôt tendance à suivre le ballon, à se placer en colonne, ce qui n'est ni très réaliste, ni très esthétique.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**16**

86%

Disponible sur AMIGA.

tests



Elvira®
The
ARCADE GAME
FLAIR
SOFTWARE
3615 UBI
Toujours plus pulpeuse, Elvira
la divine diablesse est de retour.
Elle est distribuée par Ubi Soft,
8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil
et disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

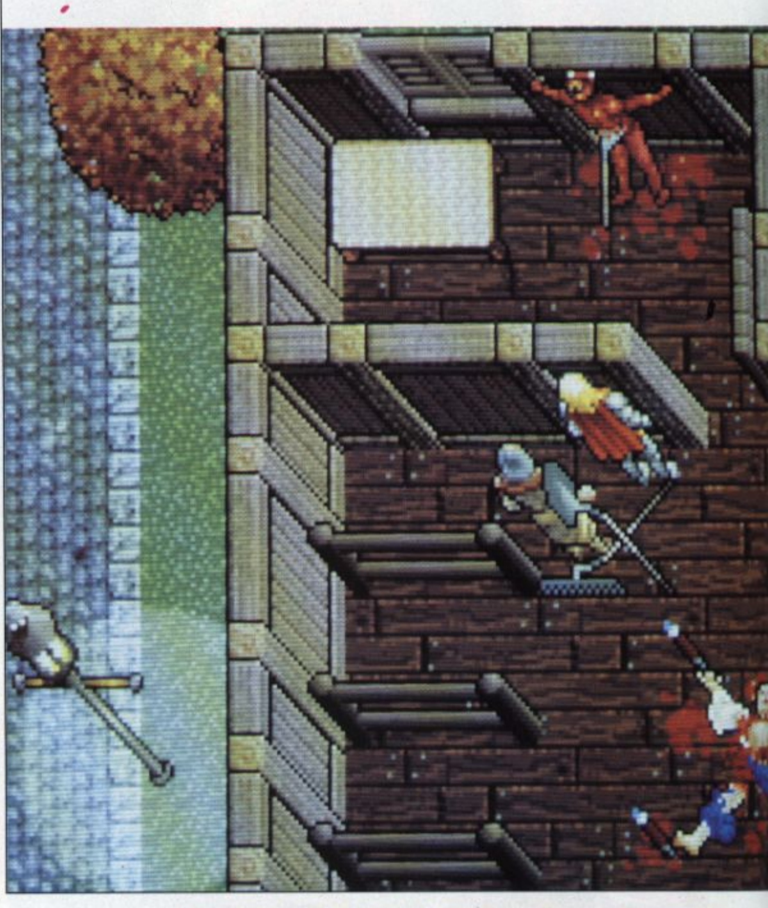
NE - INFOGRAMES - LORICIEL - LUCAS FILM - MICROïDS -
RTS - SILMARILS - TITUS - UBI SOFT -

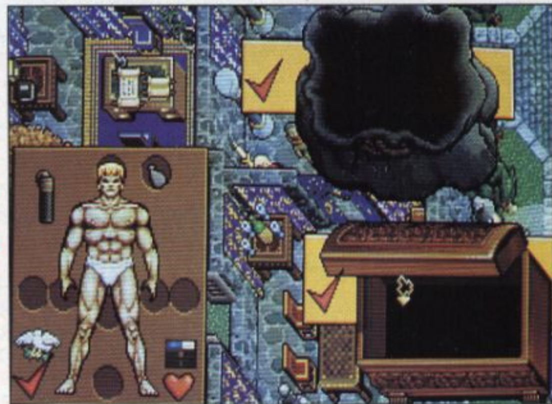


ULTIMA 7:

Une fois de plus Origin frappe très fort. Ultima 7 est une des plus belles aventures qu'il nous est donné de vivre pour les fêtes de fin d'année. Ah! si vous n'avez pas un PC, dépêchez-vous d'en avoir, sinon vous ratez quelque chose.

Début d'une nouvelle trilogie. Tout se passe bien, vous, l'Avatar, vous emmerdez à 100 francs de l'heure dans notre monde moderne. "Enfin, tout se passe bien... c'est une façon de parler!! Mais qu'est-ce qu'ils fabriquent à Britannia? Qu'attendent-ils pour venir implorer mon aide? Ce serait bien la première fois qu'aucune catastrophe ou menace quelconque ne vient troubler la vie du royaume de Britannia!" Plongé dans ses pensées, l'Avatar ne remarque pas tout de suite que l'écran de son PC se teinte d'une drôle de couleur. Couleur? Non, ce n'est pas le mot, il vaudrait mieux dire une non-couleur, une absence de totale de couleur. Tout à coup, surgit de ce néant qui semble absorber la lumière, un visage et... une voix. Ce visage prétend être le Gardien et lance un défi à l'Avatar. Défi, bluff ou intimidation, toujours est-il que cette étrange intervention vient de mettre un terme à votre pénible période d'inaction. Le Gardien est certainement en train de préparer l'invasion de Britannia avec ses hordes de monstres. Vite, un coup d'œil dans l'arrière-cour de la maison vous permet de voir le halo maintenant familier qui émane de la porte temporelle. Les quelques pas qui vous séparent de Britannia sont rapidement franchis. Le Gardien n'a qu'à bien se tenir. Voilà pour l'entrée en matière d'Ultima, le septième du nom. L'aventure proprement dite, commence d'une manière plutôt surprenante. C'est le calme plat à Britannia. Tout baigne! Iolo vous acueille les bras ouverts mais ne vous propose pas la moindre quête. Et le gardien? Rien, nada, personne n'en a entendu parler, même pas sous la forme d'un sorcier ou d'un mage maléfique qui lance bêtement ses démons sur les villes. Déprimant pour un héros des précédents Ultimas. Oh oui, évidement, il y a ce crime à Trinsic, la ville où vous avez atterri. "Un fait divers" pense l'Avatar. Erreur! C'est justement par ce crime que la véritable intrigue prend forme. Ce meurtre est commis dans les étables de Trinsic. Christopher le maréchal-ferrant et une



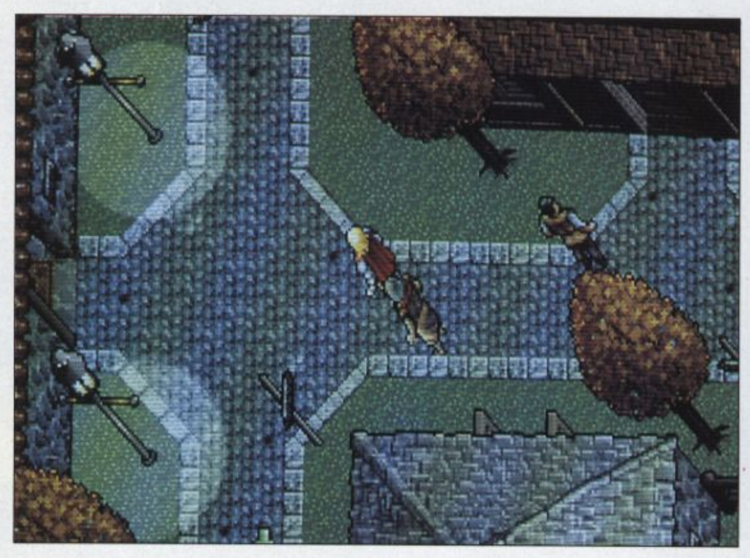


Cliquez sur un sac ou un coffret et vous avez un superbe agrandissement de l'objet où il est possible de prendre ou déposer des objets. La fenêtre représentant l'homme à demi-nu est utilisé pour équiper l'Avatar, sauvegarder, se mettre en mode attaque etc.

tests

THE BLACK GATE

L'aventure commence à Trinsic. La lumière des réverbères danse, les personnages du jeu circulent dans la ville et l'on entend les bruits de la ville. Etonnant! Le personnage qui se trouve aux côtés de l'Avatar est Iolo qui vous suit comme un chien fidèle, toujours prêt à vous aider.



Pour la première fois dans Ultima, il y a de l'horreur et du sang. Si vous blessez un homme au cours d'un combat, il perd son sang. Si il prend la fuite, vous pouvez suivre les traces de le sang.



gargouille à tout faire sont assassinés. Visiblement, Christopher est la victime d'une mise à mort rituelle. Finnigan, le maire de la ville, vous demande, puisque vous êtes l'illustre Avatar, de vous occuper de l'enquête. Toute la première phase du jeu se passe à l'intérieur des murs de Trinsic. Impossible d'aller explorer le voisinage, les gardes de la ville ne laissent sortir que ceux qui connaissent le mot de passe. Or, ce fameux mot de passe ne peut vous être révélé que par le maire. Ce dernier accepte de vous fournir ce renseignement à condition que vous lui fassiez un rapport complet sur votre enquête. S'ensuit une série d'interrogatoires, bonne occasion pour explorer la ville et prendre des objets qui pourraient être nécessaires pour le reste de l'aventure. Le but réel de l'aventure se précise graduellement au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Je ne dévoilerai pas toute la trame du jeu, cela lui ôterait une partie de son intérêt. Mais vous savez que le Gardien est le méchant. De quelle manière veut-il nuire à Britannia? Là, je peux vous aider. Le Gardien est une entité puissante mais, étant dans le néant, ses pouvoirs sont diminués. Son but: venir dans le monde de Britannia pour y régner. Mais il ne peut pas venir par ses propres moyens. Le Gardien va donc utiliser son unique pouvoir encore assez puissant dans le néant, celui de pouvoir communiquer avec les humains, pour les amener à l'aider. Quand le Gardien parle à un humain, celui-ci entend une voix dans sa tête! Comment le Gardien peut-il convaincre les gens de l'aider? Simple, en les aidant lui-même. Ainsi, des gens vont régulièrement entendre cette voix qui les prévient des dangers à venir. Par exemple, un paysan peut entendre "Attention, ne prends pas ce chemin aujourd'hui il y a des monstres qui y sévissent". Sceptiques au début les gens se rendent compte que la Voix les aident réellement et le prennent petit à petit pour une sorte de dieu. Redevables pour ses multiples attentions vous imaginez bien que les humains qui connaissent la Voix ne peuvent rien lui refuser. C'est le moment que le Gardien va choisir pour leur demander de construire une Porte Noire, d'où le titre, The Black Gate. Voilà,

L'exploration de Britannia est une lourde tâche, vu la taille du jeu. Ici l'Avatar est à pied mais il y a d'autres moyens de transport.





Quand vous pénétrez dans un édifice, le toit disparaît, laissant apparaitre jusqu'au plus petit objet présent dans la pièce.

Les dialogues se font à l'aide de mots-clés et si vous aiguillez bien la conversation d'autres mots-clés apparaissent.

vous connaissez le but de votre quête: empêcher le Gardien de parvenir à ses fins. En voyant Ultima 7 pour la première fois les fans d'Ultima vont être surpris. Les innovations apportées par l'équipe d'Origin sont innombrables. Tout l'abord, plus de petites fenêtres, le jeu est en plein écran. La célébre vue aérienne des Ultima est toujours là et le décor est encore plus fouillé que celui d'Ultima 6. Un cliquage de la souris sur le moindre objet présent à l'écran et vous avez sa description. Le monde d'U7 connaît l'alternance de la jour et du nuit, des saisons et des variations climatiques. Par exemple, quand il pleut, on voit l'ombre des nuages qui passent, les gouttes de la pluie, les éclairs, le tout accompagné d'un bruitage exceptionnel! Le système de les dialogues avec les personnages sont similaires aux précédents épisodes avec toutefois plus de profondeur. Le contrôle de votre personnage est tout simplement étonnant. Rappelez-vous des innombrables touches de le clavier qu'il fallait utiliser dans les Ultimas. Ici, tout est gérable à la souris. Le bouton de droite gère les pieds (déplacements) et le bouton gauche, les mains. Autrement dit toutes les commandes sophistiqués de les précédents épisodes sont ramenées au cliquage ou au double-cliquage de ces deux boutons! Quand votre personnage entre dans un bâtiment, le toit disparaît et vous dévoile l'intérieur des pièces. Plus fort encore, si vous êtes au premier étage d'une maison, cliquez sur l'escalier, l'Avatar disparaît et vous voilà à le rez-de-chaussée. Encore plus fort, vous êtes au premier étage d'une maison et vous double-cliquez dans le jardin de la maison. L'Avatar descend l'escalier, traverse la pièce du rez-de-chaussée et pénètre dans le jardin! Bref, toutes les actions sont visibles à l'écran, y compris les combats (coups d'épées, lancements de sorts, fuites des ennemis avec traces de sang qu'on peut ensuite suivre, etc). Les donjons bénéficient également de la vue aérienne. L'ensemble du jeu se déroule dans le même esprit que les autres Ultimas. Il faut glaner des informations, gagner de l'argent, recruter des aventuriers, acheter des armes, des moyens de transports, etc. A noter également que les personnages du jeu sont "intelligents". Chacun vaque à ses occupations et n'attend pas bêtement que l'Avatar viennent pour devenir actif. Dans les combats, vos compagnons viennent à votre secours si vous êtes dans le danger. Bon, j'arrête là, sinon tout Joystick y passera. Sachez simplement qu'il vous faut un PC 386 au minimum et 2 Mo de la ram pour faire tourner le jeu.



testé sur PC par Dany Boolauck

C'est le plus beau des Ultima! Pas seulement à cause des 256 couleurs et de l'extraordinaire environnement sonore du jeu (on entend la voix du Gardien, par exemple). On retrouve toute la profondeur de jeu des Ultima dans un jeu plein écran, des décors superbes, des graphismes hyper-fouillés, des animations fort bien rendues et une durée de vie plus qu'acceptable. Que demande le peuple! Pour finir je signale que contrairement à les précédents épisodes, le jeu autorise dix sauvegardes. Allez, amusez-vous bien! Ultima 7 sort normalement en décembre. Sinon ce sera pour... février.

GRAPHISME VGA	**18**	**SON**	**18**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**19**



Disponible sur PC.

PARAGLIDING

Liberté, balades ou compétitions, vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude !

De 199 FF à 269 FF selon ordinateurs.



Photos : Denis GANKINE

Disponible sur AMIGA, ATARI, CPC/CPC+, IBM PC et Comp.

Sortie nationale le 12 décembre chez tous les revendeurs.



LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél. : 47 52 11 33 - Tél. Commercial : 47 52 18 18

COUPON REPONSE POUR RECEVOIR LE CATALOGUE

Oui, je désire recevoir le catalogue* LORICIEL

Nom : ____
Prénom : ____
Adresse : ____
____
Code postal : ____
Ville : ____

* Catalogue gratuit contre 2 timbres à 2,50 FF.

JOY 12/91

Bien plus loin que le Prix du Danger, Ocean nous offre beaucoup de sang avec Smash TV.

SMASH TV

Dans quelques minutes, la lumière rouge va s'allumer, ce sera le signal qui indique que nous sommes à l'antenne, en direct. Le présentateur s'entraine à sourire, il est gras et sûr de lui, son costume à paillettes est du plus bel effet, pour les ploucs. La température monte à vive allure, dans mon casque. J'ai très chaud et les gouttes de sueur me coulent devant les yeux. Je sers l'arme automatique qui m'a été fournie dans ma main droite, et aussitôt une boule énorme apparaît dans ma gorge. La lumière s'allume, le présentateur clignotant prend la parole de sa voix de forain recyclé.

« Smaaaaaaaash TV ! »

Derrière lui, les danseuses au sourire figé s'agitent.

« J'espère que vous êtes bien installés, amis spectateurs, car ce soir le challenge est de taille, nos ingénieurs ont préparé des pièges et des monstres encore plus diaboliques que d'habitude. Dans sa tenue de combat, aux couleurs de notre sponsor Achetez de La Lessive, le joueur de ce soir s'appelle Roger Gonomez. Mais je vais le laisser se présenter. »



C'est vrai qu'il y a du monde dans cette arène, beaucoup de monde. En plus, ils sont tous armés, et adorent vous taper dessus, avec leur battes. Admirez les petites mines, un peu partout, qui n'attendent que votre pied pour vous envoyer dans les airs, en bouillie.

Le gros porc s'approche, je suis obligé de plisser les yeux tellement son costume et son sourire brillent.

« Alors Roger, qu'est-ce qui vous a fait venir sur notre plateau, qu'est-ce qui a pu décider un jeune homme de votre espèce à venir risquer sa vie dans Smaaaaash TV ? »

J'ai la gorge trop sèche pour répondre. L'abruti me regarde et crispe son sourire, il le sait bien pourquoi je suis là, comme tous les joueurs qui sont passés avant moi, je suis chômeur. C'est ma femme qui m'a inscrit, les sommes de récompenses qu'on peut amasser dans ce jeu télévisé l'ont décidé pour moi. Pour les mômes, c'était de pouvoir dire à leurs copains du centre que leur père passait à la télé qui les a décidé. Ils semblaient tous avoir oublié que depuis deux ans que le jeu existe, pas un joueur n'est sorti vivant.

« Ah! Ah! Ah! C'est l'émotion sans doute, notre sympatique Roger ne peut plus parler. Et bien sans plus tarder, ouvrons les grilles de la première arène, et bonne chance dans notre Smaaaaaaash TV! »

Une des danseuses me pousse dans le dos, le public voyeur hurle sa joie et je suis déjà au centre de l'arène, tout seul avec ma mitraillette. Les quatre murs sont flanqués de portes coulissantes d'où sortiront les flots d'aliens et de monstres cybernétiques qui, dans quelques instants, fonceront sur moi pour me défoncer le crâne. Dans tous les coins, des caméras sont braquées sur moi, pour permettre au public de ne pas rater la moindre séquence, la moindre goutte d'hémoglobine. Ça y est, les premiers ennemis arrivent, par dizaines, ils sont armés de battes de baseball, leur visage est sans expression, ils approchent, les yeux braqués sur moi. Du plafond tombent des paquets cadeaux, des magnétoscopes, de l'argent, beaucoup d'argent, j'en ramasse un maximum, tout en tirant sur mes ennemis, en courant dans tous les sens. Après chaque vague, il y en a une autre. Après cette salle, il y en aura une autre. A quoi bon.



Ah mais oui, les monstres de fin sont parfois énormes, et très dangereux. Deux serpents géants qui tendent leurs mâchoires pour vous bouffer, c'est déjà pas mal.

testé sur AMIGA par Seb

Smash TV c'est du carnage, et rien que du carnage. Si le joueur, ou les joueurs puisqu'il est possible et conseillé de jouer à deux en même temps, s'arrêtent de tirer ne serait-ce qu'une seconde, c'est la mort assurée. Le nombre de sprites présents à l'écran en même temps est assez impressionnant, ça grouille, ça bouge de tous les côtés. Pour vous aider, vous pourrez ramasser des tonnes de powers-up, des triples tirs, des shurikens tournoyants, des bombes, des lance-missiles. Vous aurez aussi la joie d'exploser sur une mine, dommage.

Chaque level est composé de plusieurs salles qui communiquent entre elles, et qui mènent à un boss de fin encore plus dangereux que ce que vous avez vu auparavant. Au début du level, on vous montre un plan représentant l'agencement des salles, mémorisez bien le chemin le plus court pour arriver au boss.

Il est possible de jouer au joystick, ou au clavier. On peut même utiliser deux joysticks par joueur, un pour les déplacement, l'autre pour l'orientation des tirs. Il faut alors connecter un adaptateur de joysticks sur le port parrallèle, non fourni avec le logiciel.

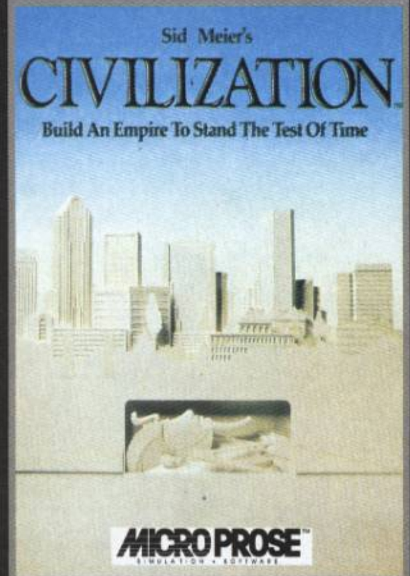
Beaucoup de baston, beaucoup d'action, et des tableaux difficiles à passer font de Smash TV un des jeux les plus défoulants de ses derniers mois.

GRAPHISME	14	SON	16
ANIMATION	15	MANIABILITE	15

86%

Disponible sur AMIGA.

Pour que le choix d'un jeu ne soit plus le parcours du combattant

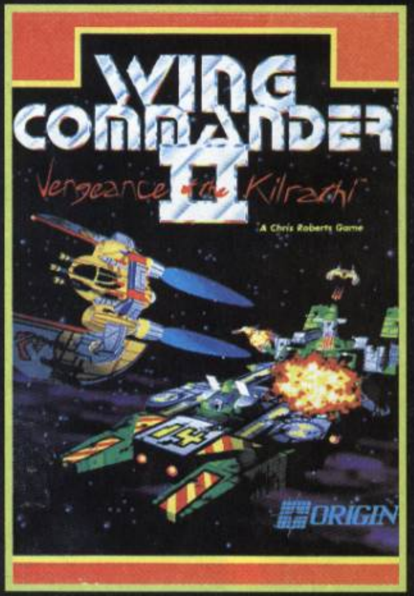




PC



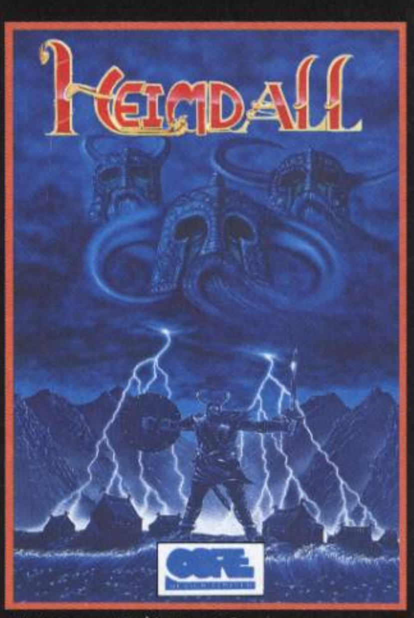
AMIGA - ST/STE - PC



PC



AMIGA - ST/STE - PC



AMIGA - ST/STE - PC



AMIGA - ST/STE



AGITATEUR DEPUIS 1954.

En vente dans les magasins fnac et fnac logiciels

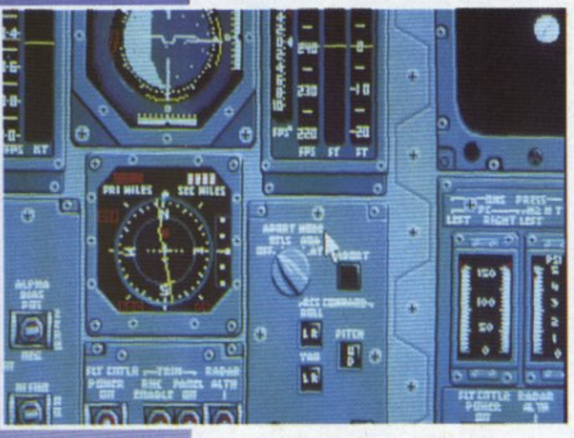
SPACE SHUTTLE

Le pilotage de la navette comme si vous y étiez signé par Virgin Games. Complexe.

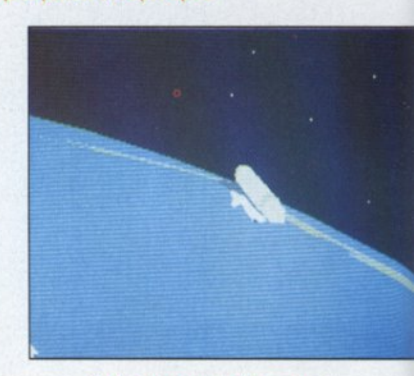


Les vues 3D sont superbes et relativement rapides par rapport à leur complexité. Il est possible de paramétrer l'affichage lorsqu'on possède un PC peu rapide.

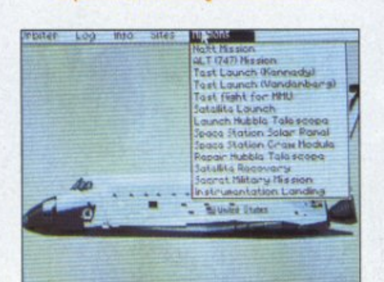
Dans le dernier numéro, je disais (test ESS) que le pilotage d'une navette sur micro était aussi aride de nos jours qu'à l'époque de Space Shuttle d'Activision. Si j'avais su ce qui m'attendait avec ce Shuttle-ci, je me serais abstenu de tout commentaire hâtif. En réalité, c'est épouvantablement chiant. Vous me connaissez, je suis le premier à dire que Flight Simulator est génial et du reste, j'y joue souvent en utilisant toutes ses ressources, aussi ce n'est pas une vision de joueur d'arcade peu habitué à utiliser des logiciels complexes qui me fait dire aujourd'hui que les programmeurs de Vektor Grafix ont créé, avec Shuttle, un véritable monstre quasiment injouable. Du décollage à l'atterrissage en passant par la mise en orbite et le largage de satellites, les commandes de Shuttle sont à tel point réalistes qu'on en oublie qu'on joue et il faut des semaines et des semaines pour maîtriser les centaines de boutons et voyants (tous opérationnels!) qui se trouvent sur les différents tableaux de bord. Sans nul doute, voilà un logiciel qui ravira les amateurs de prise de tête mais à mon avis, bon nombre de rigolos dans mon genre qui étaient tout fiers d'avoir apprivoisé les logiciels dit compliqués (applications pro y compris) risquent fort de trouver leur maître avec celui-ci. Voyez la nuance, le but n'est pas de jouer, mais de réussir à envisager de jouer. Tout cela est méta-compliqué, je trouve.

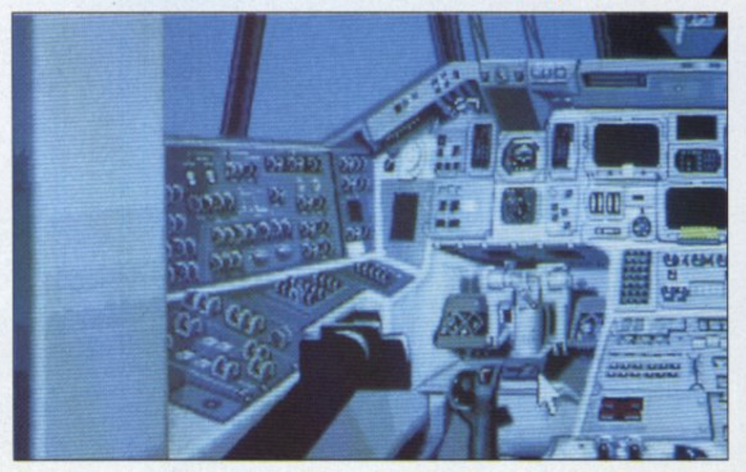


Miracle de la technique, ce tableau de contrôle est trois fois plus grand en réalité puisqu'il est possible (et obligatoire) de scroller. Surprise, tout les boutons servent à quelque chose. Des postes de commande comme celui-ci, il y en a 8 en tout, regroupant une soixantaine de fonctions dont il est impossible de se passer. Je vous fais grâce des détails...

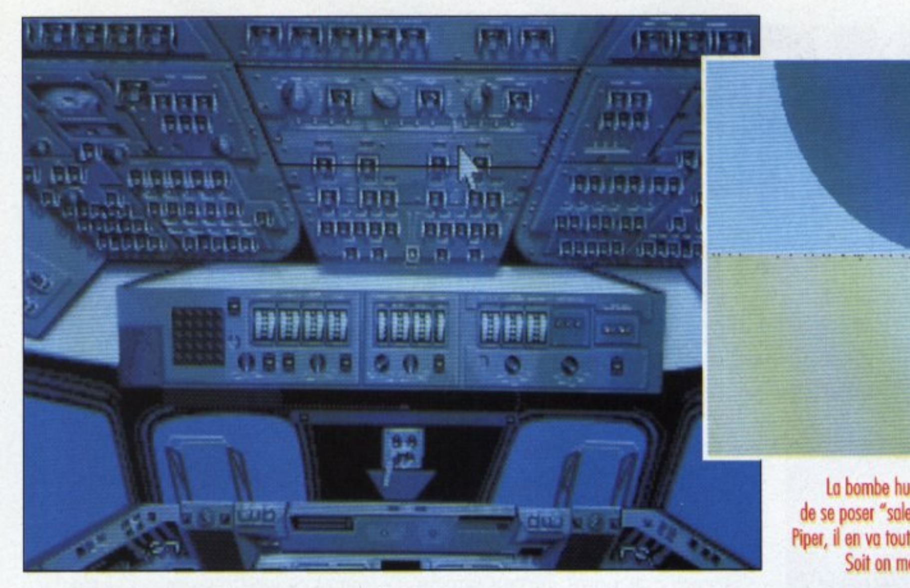


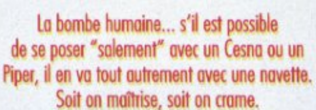
Vu de loin, on comprend pourquoi il est compliqué de piloter l'engin. Ah oui, j'oublie le plus drôle, le pilote doit s'en tenir à un timing très strict. Hors de question d'attendre d'être concentré pour engager une manœuvre. Deux secondes après cette photographie, je devais disparaître, littéralement vitrifié aux parois de l'engin avant d'être vaporisé dans l'atmosphère...



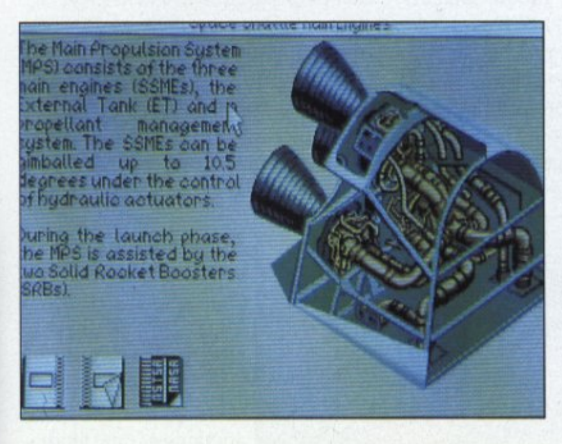


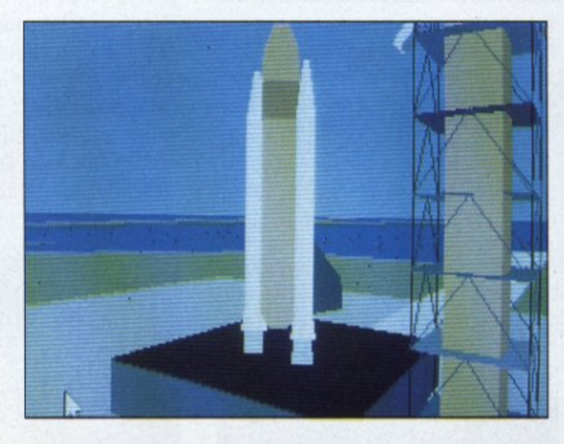
tests

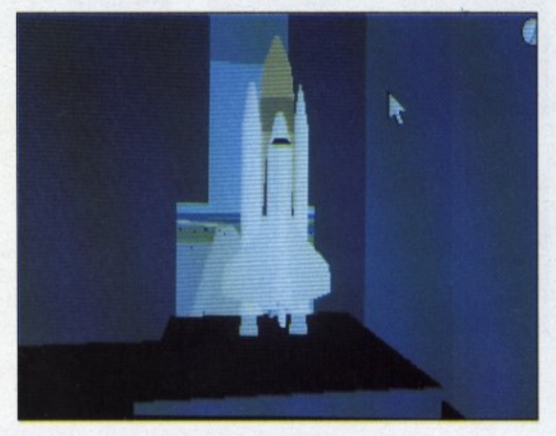




La bombe humaine... s'il est possible de se poser "salement" avec un Cesna ou un Piper, il en va tout autrement avec une navette. Soit on maîtrise, soit on crame.







testé sur PC par Moulinex

Le graphisme 3D des vues extérieures est bien réalisé et dispose des options habituelles (vues sous différents angles, etc.). En revanche, l'ergonomie est trop stricte au vu de la complexité du produit. Certes, la souris est utilisée mais il faut sans cesse jongler avec différentes combinaisons de touches (simples, Alt et Shift). Un mode "amateur" eût été le bienvenu et surtout, des menus plus clairs. Côté son, la version testée n'étant pas tout à fait finalisée, je m'abstiens de commenter.

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	-	90%
ANIMATION	14	DIFFICULTE	20	
TAILLE	-	Disponible sur PC. Manuel VO : -		

MAGIC GARDEN

Béchez, ratissez, plantez... enfin un jeu vert! Merci Electronic Zoo!



Il ne manque qu'un tuyau d'arrosage pour noyer toutes ces taupes! Quelque part ce jeu rend méchant. Quel dommage de devoir tuer ces petits bébés taupes! C'est décidé, je pars en croisade pour les sauver! Taïaut!

Le pauvre Grobble n'est pas un gnome malin. De toute façon, il n'est pas écrit noir sur blanc qu'il faut être malin pour être un gnome sympa. Il y a quelques nuits de cela, il s'introduit subrepticement, sans aucun bruit, avec la discrétion d'un chat, pour dire qu'il était quasiment invisible!, dans les jardins du Roi des Gnomes. Ce jardin, lieu de merveilles et de douceurs, fût alors sauvagement saccagé par notre gnome farceur, Grobble le bien nommé. Manque de bol gnomien, il fut pris en flagrant délit et arrêté par les gardes royaux. Comme punition, on lui infligea le plus terrible, le plus ingnomien des châtiments que l'on puisse accorder: il fut condamné à s'occuper du jardin jusqu'à perfection. Argl! L'angoisse! Etre 24 heures sur 24 parmi les plantes et les vers de terre... Dans ce jardin, il y a nombre de petits coins à bichonner avec amour et tendresse. Par exemple la serre où vous pourrez planter des petites graines de multiples variétés de fleurs. Un peu écolo mais néanmoins sympa. Mais attention, vous êtes par manque de pot (de fleur, bien évidemment), dans un micro-climat. C'est-à-dire que le temps change très vite, sans prévenir, même pas un coup de téléphone, rien... Vous pouvez comme ça passer subitement de la pluie à la neige puis de la neige au soleil. Pas évident lorsqu'on est un petit jardinier accompli tel que vous! Sachez aussi que sous le jardin, il y a tout un réseau de tunnels où séjournent des gnomes poilus réputés pour leur méchanceté. Un bon conseil, n'y mettez pas tout de suite les pieds. Il y a aussi des poissons qui sortent de la fontaine et qu'il faudra remettre à leur place à l'aide du filet à papillons car comme tout le monde le sait c'est avec les filets à papillons que l'on attrape les poissons, c'est une devise bretonne. Méfiez-vous aussi des taupes et des vers qui dérangent vos cultures. Ne vous laissez pas faire, nom d'un gnome farci! Surtout, faites bien attention à vos faits et gestes car le Roi vous observe: Big Brother is watching you!

Seul dans la serre, choyez donc toutes ces petites graines qui ne demandent qu'à croître sous un soleil radieux. Utilisez aussi tous les ustensiles mis à votre disposition. S'il vous en manque, partez de l'autre côté du jardin dans la cabane aux outils. Là, vous pourrez trouver entre autres choses le fameux filet à papillons!



Sur votre gauche, voici la fontaine. Dans ces eaux lustrales vivent de petits poissons qui souvent, après une erreur de plongeon, ce qui arrive aussi lors des jeux olympiques, tombent en dehors de leur bassin. Courez vite les ramasser!



Voilà votre équipement. A vous de choisir de l'objet que vous allez utiliser ou celui que vous allez déposer. Peu pratique au début, ce tableau sera très vite manipulé avec une aisance diabolique.

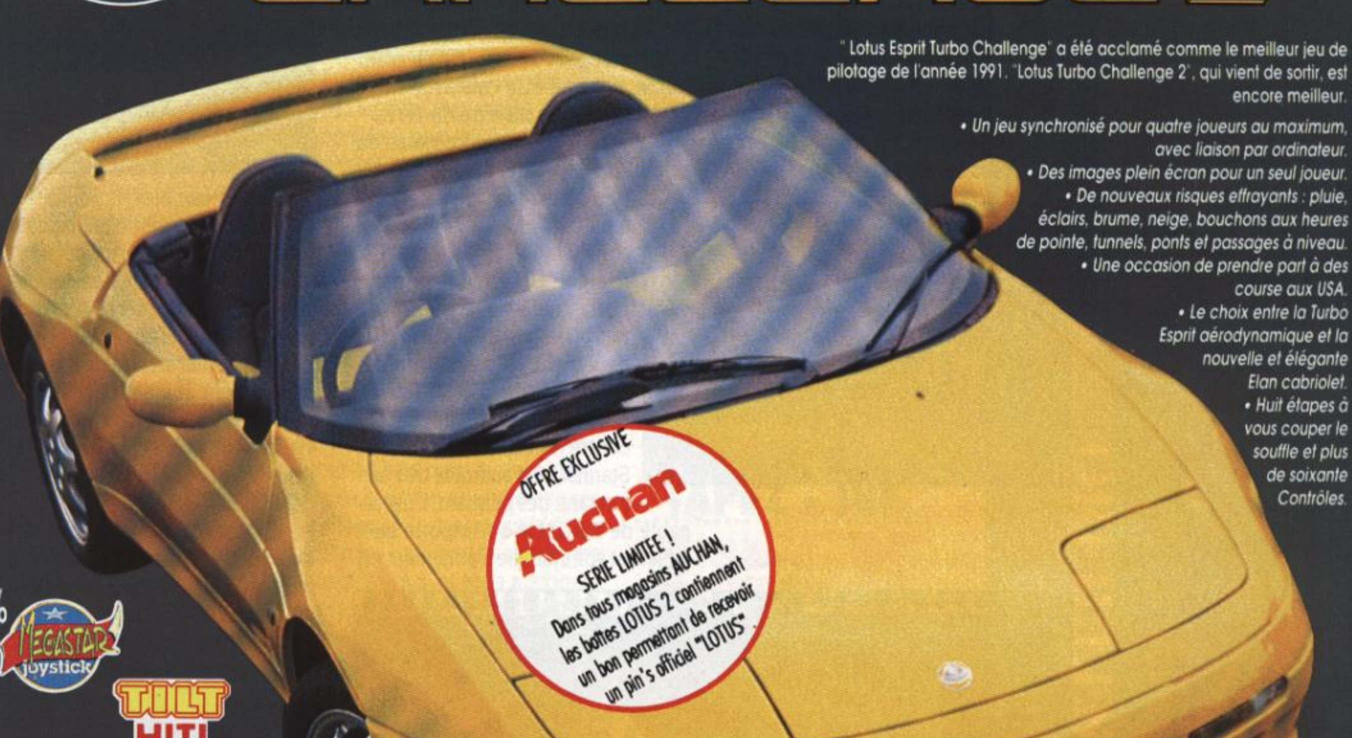
testé sur AMIGA par TSR

D'une conception vraiment peu courante, Magic Garden est un jeu qui va séduire tous nos amis écologistes. Fini le temps des bastons à répétitions où l'histoire n'est qu'un vil prétexte pour casser du monstre. Un peu de repos, soufflons un instant dans ce jardin. Accompagné d'une musique d'ambiance, partez soigner les fleurs et les animaux présents dans ces lieux. Le scrolling est tout à fait suffisant pour le peu d'animation qu'offre ce jeu. Il faut avant tout faire preuve de patience lorsqu'on arpente le jardinet. La manipulation n'est pas des plus lumineuses et évidentes dans les premiers temps. Il faudra avoir un peu d'expérience pour ne pas s'énerver en ne parvenant pas à faire ce qu'il faut quand il faut. Sachons néanmoins saluer le côté très original de ce soft dont le thème n'est que trop rarement exploité. Il faut aussi bien voir que ce style pourra en étonner plus d'un et en dégoûter bien d'autres. Mais pour une fois, amateurs de shoot them up, d'aventures et de baston en tous genres, changez-vous les idées agréablement et apprenez à vous détendre pour une fois.

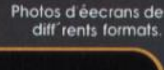
GRAPHISME	14	SON	12
ANIMATION	12	MANIABILITE	12

80%

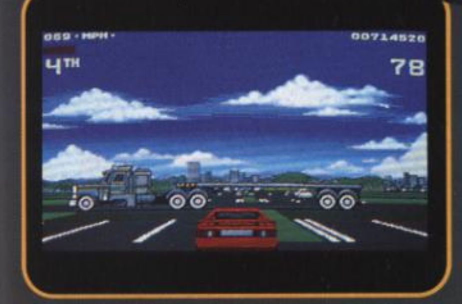
Disponible sur AMIGA.



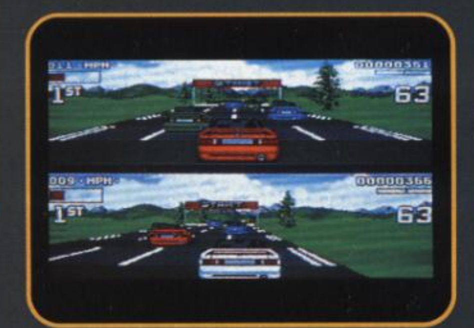
OFFRE EXCLUSIVE
Auchan
SERIE LIMITEE !
Dans tous magasins AUCHAN, les boîtes LOTUS 2 contiennent un bon permettant de recevoir un pin's officiel "LOTUS"
ELAN



Photos d'écrans de diff'rents formats.









GREMLIN





STARUSH

Ubi Soft vous lance dans un shoot'em up horizontal étudié pour les pros du joystick.





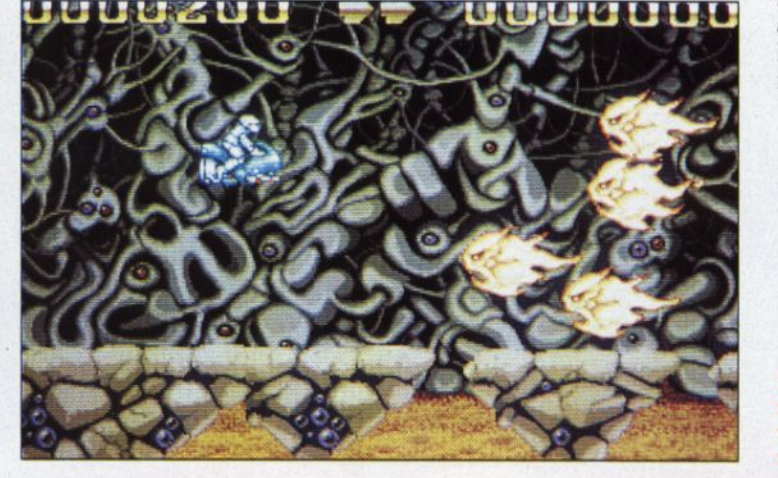
Les extra-terrestres ne sont vraiment pas soigneux. On leur laisse la galaxie cinq minutes, et hop, ils foutent le bordel. Par exemple, là, ils se sont installés n'importe où, ils ont posé leurs vaisseaux sur toutes les planètes, n'importe comment, et résultat: la position des constellations a été changée. Ce qui, à très court terme, pourrait être catastrophique pour la notre de planète, la Terre.

Une réunion extraordinaire de scientifiques et de dirigeants des principaux pays de la planète a eu lieu, et tout le monde a conclu qu'il fallait agir. Ça, n'importe quel crétin de n'importe quel village paumé aurait pu le faire. Par contre, ils ont tout de même pris une décision, celle d'envoyer un Starush 3 pour se battre contre les extra-terrestres. Le Starush 3 est androïde très performant, très puissant. Il est capable de s'adapter à n'importe quel milieu, et son système d'armement est évolutif et complet. Il pourra se déplacer avec son mini-vaisseau à réacteur, avec son pack de propulsion dorsal, ou à pieds. Les ennemis qui viendront se présenter se déplacent rarement seuls, ils aiment être accompagnés par leur semblables, le Starush 3 devra donc combattre en infériorité numérique constante. Les planètes à visiter sont variées par leur aspect, et les ennemis qui s'y trouvent dépendent du lieu (feu, eau, etc...).

Chaque niveau doit être traversé deux fois, une première pour aller affronter un ennemi de grande taille, de gauche à droite, et une seconde dans l'autre sens pour aller éliminer un des monstres tiré du zodiaque.



Voici le vaisseau de milieu de tableau du premier niveau. Comme les monstres de fin, il faut lui tirer plein de fois dessus pour l'éliminer.





Les décors de fond pendant le jeu sont vraiment très beaux, très travaillés. Certains sprites ennemis aussi, mais tous vont vite et ont sérieusement envie de vous tuer.

testé sur AMIGA par Seb

Après une introduction très réussie, aux nombreuses séquences, aux effets sonores intéressants, et aux superbes graphismes, le joueur ou les joueurs (on peut jouer à deux en même temps) se trouvent directement au cœur de l'action. Les scrollings sont très rapides, les ennemis se déplacent vite, et ils sont très vicieux. Vous devrez faire de nombreuses parties pour bien assimiler leurs déplacements. Le joueur se déplace avec un petit vaisseau, il le perd s'il est touché, puis il se déplace avec une rétro-fusée dorsale, qu'il perd s'il est touché pour enfin arriver à se déplacer à pieds. Pour remonter la hiérarchie, il faut ramasser des objets qui traînent tout le long de chaque niveau. Vous pouvez aussi améliorer votre puissance de feu, en ramassant d'autres objets, les armes sont variées et de plus en plus puissantes.

Beaucoup d'action, et quelques tableaux réellement superbes, font de Starush un passage très conseillé pour les amateurs de shoot'em ups horizontaux.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
90%
Disponible sur AMIGA.

tests

SUPER SPACE INVADERS

Oh, ça, on connaît Space Invaders, Mr Domark, oui, on y a joué un bon paquet de temps, même.

Les extra-terrestres attaquent la terre, une fois de plus, et pas en finesse. Ils foncent dans le tas, et semblent n'avoir qu'un but: tout détruire. Pas de chance, vous étiez de garde au bureau d'Intervention Rapide Contre les Attaques Massives à ce moment-là, et c'est vous qui devez aller combattre pour défendre la planète.

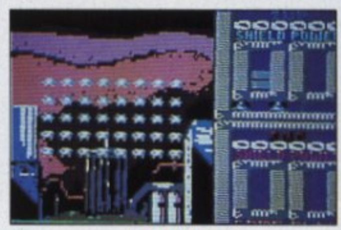
Le bureau d'Intervention est équipé d'un petit vaisseau de combat que vous avez l'habitude de manier, souvent, pendant la journée, vous faisiez des petits tours du pâté de maison avec. Les extra-terrestres que vous devez détruire sont heureusement assez crétins, ils se placent en ligne dans le ciel, et bougent tous ensemble, comme si ils ne faisaient qu'un. Il suffit alors de bien se placer, et de tirer à toute vitesse pour en descendre plusieurs. Au fur et à mesure que vous les détruisez, moins ils sont nombreux, plus leur mouvement de va-et-vient s'accélère, et plus ils s'approchent de vous. Le dernier va même très très vite, et il faut vraiment bien viser pour l'éliminer. Quand vous avez détruit une vague entière d'aliens, une autre apparaît, plus bizarre, avec des mouvements encore plus étranges.

Tout au long de leurs déplacements, apparaît une soucoupe tout en haut dans le ciel qui traverse l'horizon plus vite que ses collègues. Si vous réussissez à la détruire, une option descendra jusqu'à vous, et vous apportera un tir plus gros, plus puissant, ou un laser qui traverse tout, une arme agréable et efficace en fait.

Au bout de trois groupes d'aliens, vous avez soit la chance de combattre contre un chef ennemi, beaucoup plus gros, beaucoup plus difficile à éliminer; soit de protéger un groupe de vaches que les extra-terrestres tentent d'enlever.

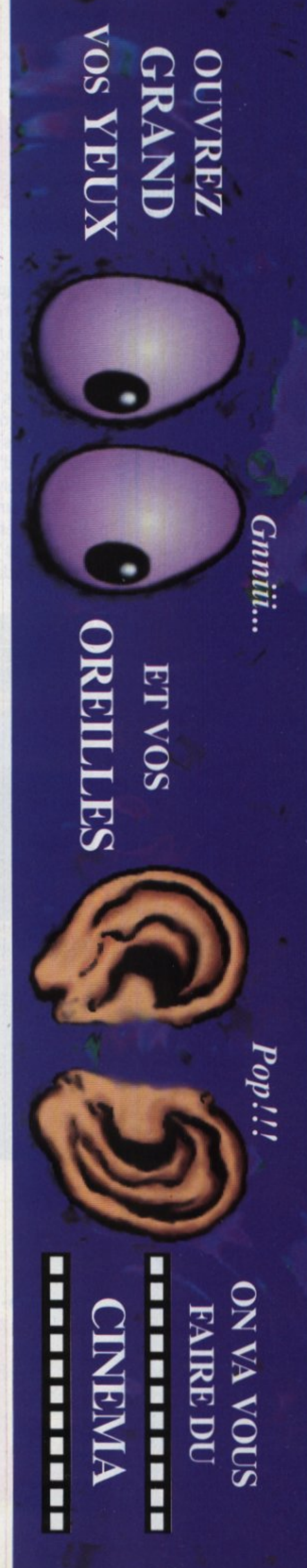
Dommage, n'est-ce pas, si les extra-terrestres avaient choisi un autre jour pour attaquer, vous seriez tranquillement assis derrière votre bureau, à faire des mots croisés. Dommage.





La zone de jeu, avec l'action à gauche, et les tableaux de scores et d'énergie des deux joueurs à droite.

Les fonds d'écran sont parfois assez gênants, et empêchent de bien voir les tirs ennemis. Il faut donc être très vigilant.



testé sur CPC par Seb

Historiquement parlant, Space Invaders est un monstre, un roi, un diamant du jeu vidéo, et Super Space Invaders sonne comme un hommage. Beaucoup plus varié que son grand-père, ce jeu dispose de 12 niveaux différents, avec, à chaque fois, trois tableaux d'aliens à détruire, puis le boss de fin de niveau ou la séquence où l'on garde les vaches.

Les programmeurs ont voulu pousser sur le côté graphique, surtout sur les fonds, et le résultat est assez fouillis, et pas très joli. En plus, les sprites sont moches. Les animations ne sont pas assez rapides et le soft ne répond pas assez vite aux ordres. Malgré tout cela, le jeu reste amusant, tellement la formule d'origine est efficace. Vous êtes donc prévenu, une réalisation très moyenne pour un soft tout de même intéressant, surtout qu'il est possible de jouer à deux en même temps.

GRAPHISME	13	SON	13	77%
ANIMATION	12	MANIABILITE	13	

Disponible sur CPC.

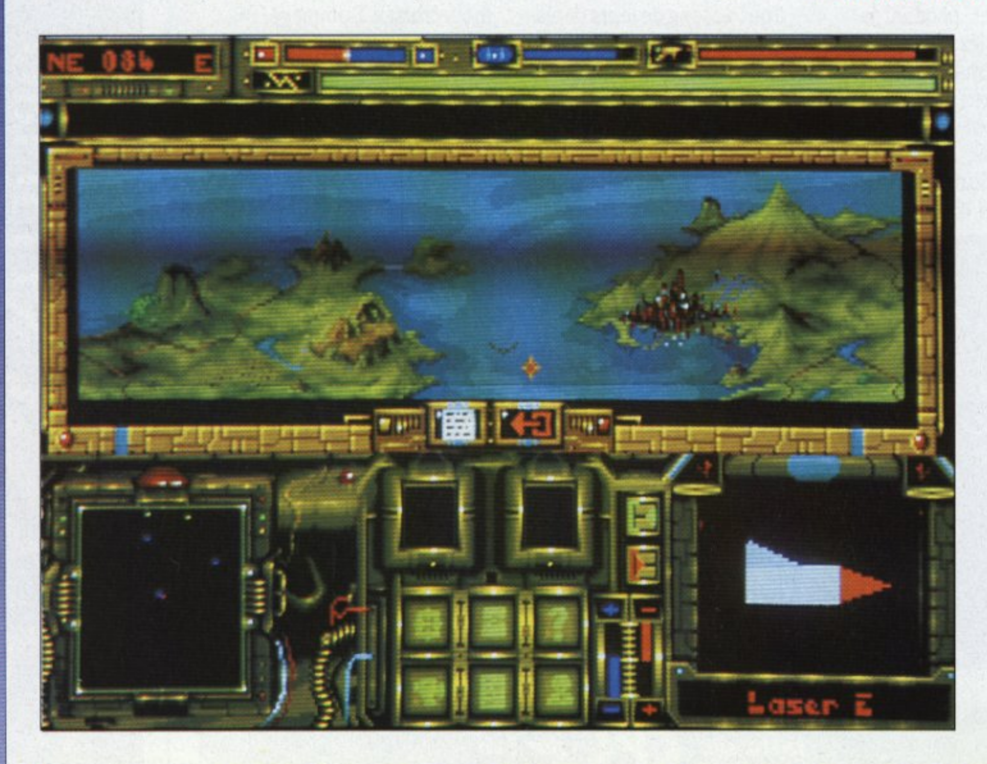
AGE

Avec Tomahawk, bouffez de l'alien à tout va !

Lorsque le jeu commence, on vient de vous déposer sur le sol d'un monde à explorer: l'énigmatique planète Kaiser. Au bout de quelques déplacements, vous aurez tôt fait de découvrir un endroit curieux, peuplé par de nombreuses races. Certaines d'entres elles sont d'un commerce agréable, d'autres doivent être évitées ou détruites à grands coups de laser, étant elles-mêmes habituées à tirer sur les aliens dans votre genre. Ne croyez pas cependant que cette aventure spatiale se résume à faire des cartons sur tout ce qui bouge. La planète est en effet la proie d'un chambardement culturel et vous devrez très rapidement dénouer de nombreuses intrigues qui opposent le pouvoir aux religieux du mouvement Rachnouiste bien connu pour leur intégrisme. De plus, il faudra interroger certaines personnes, trouver des objets et échapper à la révolte des serviteurs Technos. Par Rachnou, voilà du boulot en perspective. A ce propos, parlons de 3D; je vous attends à la fiche technique.



Le missile téléguidé permet de récupérer de l'oxygène mais aussi, pourquoi pas, d'explorer les environs.

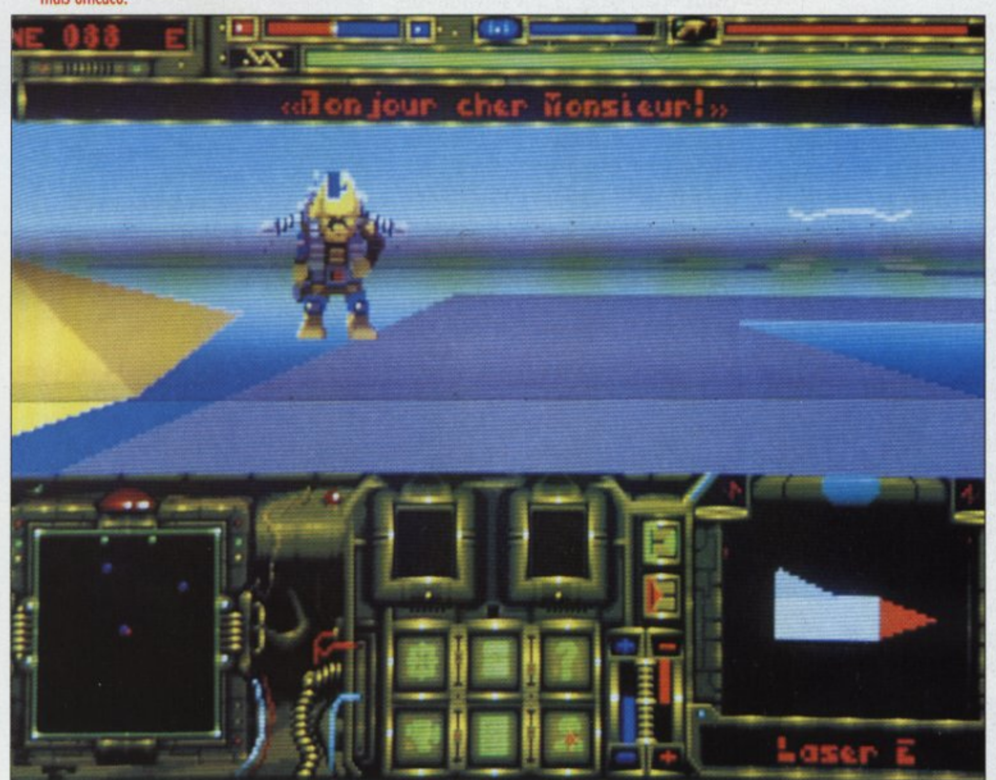


tests

Une méthode facile pour sculpter un éléphant: prenez un gros bloc de marbre, et enlevez tous les bouts qui ne font pas partie d'un éléphant.

En cours de jeu également, il est possible d'accéder au centre de documentation électronique de l'engin afin de prendre connaissance de son maniement.

Pour discuter avec un Alien, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur l'icône adéquate. Pour prendre un objet, idem. C'est simple mais efficace.



testé sur PC par Moulinex

Après une intro phénoménale, comprenant des incrustation d'images de synthèse et des scènes animées dans la tradition de Star Wars, on se retrouve sur l'écran de jeu. Pas de doute, la 3D sur PC n'a plus de secret pour Tomahawk. C'est fluide, rapide et même si l'on a déjà vu des formes plus complexes, il faut avouer que la taille des objets 3D est assez impressionnante, d'autant que le tout est habillé d'images bitmap. Côté son, il est regrettable que musiques et bruitages ne soient pas plus originaux. Les commandes, qui se font essentiellement à la souris mais n'excluent pas l'utilisation du clavier, sont claires. A noter aussi la présence d'une aide accessible à tout moment.

GRAPHISME VGA	**17**	**SON ADLIB**	**14**
ANIMATION	**17**	**DIFFICULTE**	**14**

89%

Taille : –. Disponible sur PC, HD, CD-ROM, ST et AMIGA.

NO BUDDIES LAND

Dans un monde sans ami créé par Expose Software, sauvez votre peau!



Devant vous les passerelles mouvantes. Un faux pas et c'est le plongeon assuré. Retenez votre souffle et tentez votre chance! Encore heureux que le personage soit très maniable!

Vous voilà dans de beaux draps! Seul, au milieu des ténèbres, armé de votre seul pistolet à fléchettes, vous devez sortir le plus rapidement possible d'un puits. Pourquoi ai-je donc dit le plus rapidement possible? Ah! Ah! Je m'en vais de suite répondre à votre dévorante curiosité. Tout bonnement parce que le niveau de l'eau ne cesse de monter et que comme vous ne possédez pas de branchies ni de nageoires vous risquez plutôt de boire la tasse, traduisez de mourir sur l'instant sans autre forme de procès, comme dirait la fable. Comme tout le monde s'en doute, ce puits est peuplé de créatures cruelles et visqueuses, mises là dans le simple but de vous voir choir et mourir d'une mort atroce. Eh oui, ça vous donne froid dans le dos. Pour vous, un seul mot d'ordre: sortir de cet infâme bourbier. Sautant de planche en planche avec l'adresse de votre race de nain des collines croisé avec un hobbit aux pieds velus, vous percevez chaque fois un peu plus la lumière du soleil, signe de votre liberté. Dans ce puits vous trouverez aussi des morning stars qui se balanceront, gênant ainsi votre progression et manquant à chaque instant de vous voir tomber dans ce précipice fatal. Un seul moyen pour vous en tirer indemme, être précis dans vos sauts et vif dans vos réactions. Inutile de vous dire que si jamais vous manquez ces passerelles mouvantes, on vous ramassera à la petite cuillère parce qu'il ne restera de vous que quelques morceaux épars ça et là qui serviront de festin pour les rats voraces qui traînent dans cet endroit lugubre. Mais comme toute chose a un bon côté, et ce n'est pas mon maître et ami M. Emile Coué qui dira le contraire, vous trouverez aussi une masse d'objets, tout à fait inutiles pour la plupart, mais ça fait toujours plaisir de trouver quelque chose par terre.





Juste à vos côtés pend lamentablement un morning star qui fera très mal si vous vous le prenez dans le nez, croyez-en mon expérience de testeur de morning stars.



Toujours plus haut, toujours plus vite! Le niveau de l'eau monte inlassablement, guettant le moment le plus propice pour vous surprendre et vous faire mourir rapidement en ne laissant derrière vous que quelques rares bulles d'air. C'est triste mais c'est la vie...

testé sur ST par T.S.R.

C'est drôle, enfin, façon de parler, mais le thème de ce jeu me rappelle étrangement un hit d'il y a quelques années? Bizarre, bizarre... Cette idée de sortir d'un puits en un temps limité par la montée incessante d'un liquide mortel n'est pas sans faire allusion au célèbre Killing Game Show. Mais passons, puisqu'il s'agit de No Buddies Land. Mis à part un thème on ne peut plus commun, on trouve dans ce jeu de plates-formes tous les pièges et toutes les astuces mille fois présentées et souvent avec beaucoup plus de réussite, de cette masse fabuleuse de jeux que constitue la famille des jeux de plates-formes: planche mouvante, batterie de tir embusquée dans un coin, saut à effectuer au millimètre près. Bref, tout est déjà vu. Les graphimes qui sentent un peu le bâclé ne suffiront pas faire de No Buddies Land quelque chose d'exceptionnel et de fantastique. Il en va de même pour la musique qui tout en se laissant oublier, ne mérite même pas que l'on s'y arrête un seul instant. Pour conclure, il suffit de dire que si vous possédez un jeu de plates-formes tout à fait quelconque, il sera sûrement largement aussi bien, si ce n'est mieux que ce que vous proposera No Buddies Land.

GRAPHISME	10	**SON**	09
ANIMATION	14	**MANIABILITE**	15

61%

Disponible sur ST.

tests

LA COMPIL MICRO

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8 - 10, Rue de VALMY
93100 MONTREUIL

36 15
TOP FUN
3615 UBI

FUN Radio

COWABUNGA!

Salut, c'est moi, *LEONARDO*, Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA!! Quand tu verras ce sticker sur La Compil Micro FUN RADIO, mon PIN'S sera à l'intérieur

COWABUNGA!!

"LES TORTUES NINJA"

GREMLINS 2

topo SOFT

BACK TO THE FUTURE PART II

DAYS OF Thunder

IMAGE WORKS

MINDSCAPE INTERNATIONAL

KONAMI

A L'AFFICHE: 4 JEUX GEANTS!

Sur Amstrad, Days of Thunder est remplacé par Indiana Jones et la Dernière Croisade

DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS.

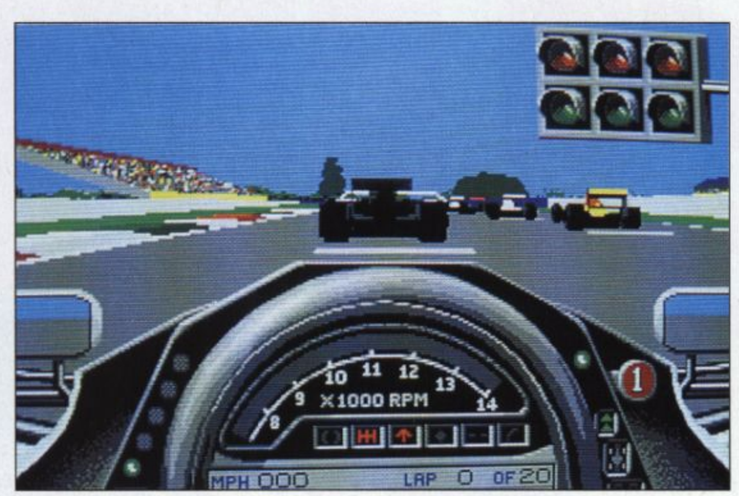
UBI SOFT
Entertainment Software

elite

disponible dans les fnacs et les meilleurs points de vente.

GRAND PRIX

Avouez que vous adorez les bolides, surtout ceux de microprose



Départ! Dans cette course je démarre en dernière position! Le faux départ est impossible puisque les commandes ne s'activent qu'au feu vert.

Ah! La voilà la simulation que tout le monde attendait. Programmé par Geoff Crammond, auteur de Stunt Car Racer, ce jeu est une simulation réelle du circuit international des courses de Formule 1 comptant pour le Championnat du Monde. Le jeu comporte 16 circuits parmi lesquels se trouvent Monza, Monaco, Suzuka, Kawasako, Mexico, Mexica, Hochenheim et Phoenix. Ah, on me fait signe que Kawasako et Mexica n'en font pas partie? Tant pis. Un total de vingt-six voitures prennent régulièrement le départ et on y retrouve le nom de toutes les grandes écuries (Ferrari, McLaren, Lotus, Ligier, etc.). Chaque voiture porte les véritables couleurs de son écurie et ses performances sont basées sur celles qui ont été réellement faites en 1990. Comme dans toute bonne simulation de voitures de course, il y a la phase des réglages. C'est une phase importante car vous pouvez adapter votre voiture à votre conduite, au type de circuit, etc. Les possibilités d'intervention se limitent au réglage des rétroviseurs, les ailes de la voiture, les rapports de la boîte de vitesse et les pneus. Je vous conseille vivement de prendre l'option practise pour vous familiariser avec les circuits et surtout la conduite de votre bolide. Une série d'options qu'activent les touches de fonctions permet de vous faire assister par l'ordinateur. Par exemple, si vous désirez vous concentrer sur le contrôle de la voiture, l'ordinateur peut prendre en charge le passage des vitesses. Si vous le désirez, le programme vous montre, à l'aide d'un tracé, la meilleure trajectoire à prendre sur l'ensemble du parcours! Très utile quand on veut reconnaître le circuit. Le pilotage en lui-même nécessite un certain entraînement avant d'avoir un contrôle satisfaisant sur la voiture. La principale difficulté réside dans la maîtrise du passage des vitesses au bon moment et l'attaque des tournants à la bonne vitesse. En outre, piloter avec 25 autres concurrents n'est pas chose aisée. Les arrêts au Pit-stop sont chronométrés. Cette séquence est si bien rendue par les graphismes qu'on "sent" les mécaniciens qui s'affairent autour de vous. Le joueur peut participer à une seule course ou à toute la saison. Le nombre de tours de piste à effectuer est paramétrable (une course complète, c'est assez long et épuisant). Bien entendu, toute course commence par les tours de qualification pour la pole position. Une fois la course lancée, il faut apprendre à lancer son bolide ou le ménager selon les exigeances de la course. L'aspect le plus frappant quand on joue à Grand Prix, c'est "l'intelligence" des autres voitures. Contrairement à Indianapolis 500, elles ne font pas de la figuration mais courent réellement pour le gain de la course. Toujours dans Indy 500, les voitures concurrentes ne font aucune erreur de conduite et ne "tiennent" pas compte de votre présence même si vous leur faites une queue-de-poisson. Les pilotes de Grand Prix prennent des risques, freinent quand ils arrrivent trop vite sur un concurrent et attendent le meilleur moment pour doubler. Bref, on se sent réellement dans la course.



La grande qualité des graphismes en 3D est un des points forts du jeu. Les effets d'ombres sur la chicane, par exemple, renforce sa "consistance".



Les points de vue hors-cockpit sont très limités dans Grand Prix. Ici, vous pouvez suivre les différentes phases de la course comme si vous étiez un spectateur.

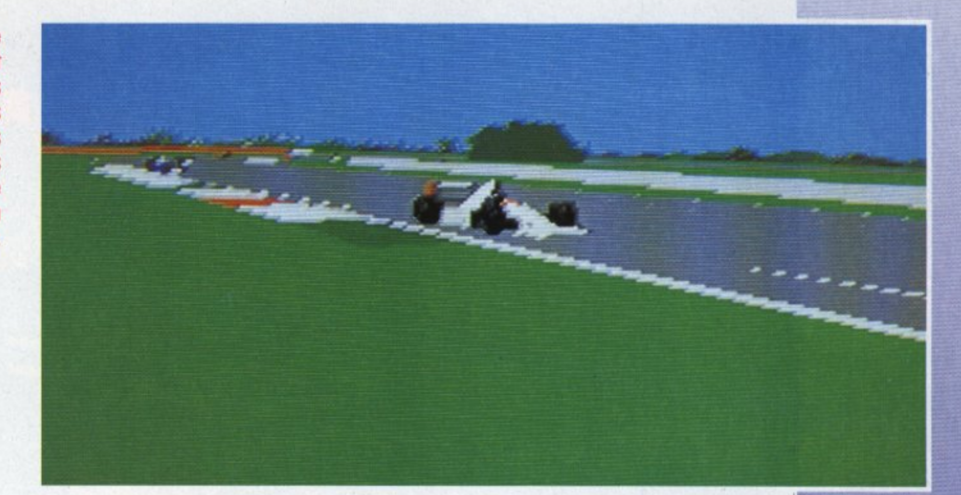
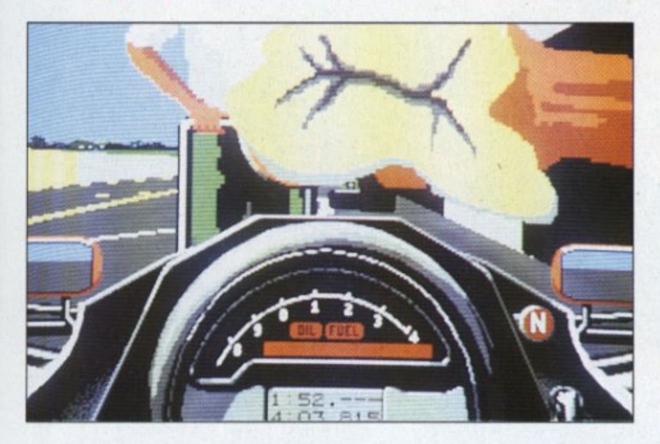
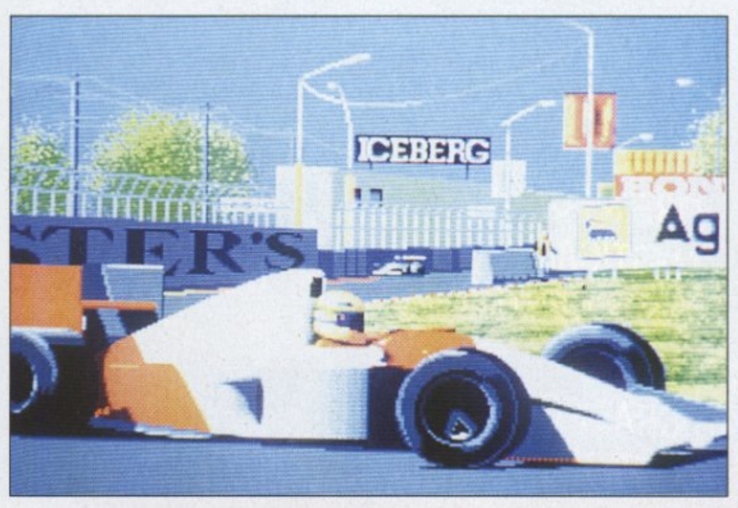


Photo d'écran de la version ST.
Les arrêts au pit-stop sont déterminants pour le gain de la course. Le temps mis par les mécaniciens pour vous "retaper" est aléatoire, sauf si vous êtes vraiment bien "cassé".





En début de chaque course le programme affiche le tracé du circuit. A noter que chaque circuit à été fidèlement reproduit dans le jeu.





Il n'est pas étonnant de voir des carambolages dans Grand prix. Les pilotes gérés par l'ordinateur prennent des risques et veulent gagner la course.

Le jeu est agrémenté de ce type de graphismes qui ponctuent les moments importants de la course.

testé sur AMIGA *par Dany Boolauck*

Grand Prix sur Amiga est à la fois superbe et un peu décevant. Superbe parce qu'il est supérieur à Indy 500 dans sa conception et le réalisme des graphismes en 3D. Ajoutons-y le réalisme de la course en elle-même, c'est certainement le meilleur du genre. Mais, mais je regrette que l'animation sur Amiga soit aussi saccadée. Bien sûr, je connais les limites de la machine et je ne mets pas en cause les talents de Geoff Crammond bien au contraire. Je pense pas que quelqu'un d'autre aurait pu faire mieux! Cela dit, Grand Prix est à ce jour la meilleur simulation de F1 sur Amiga. Entre nous, je piétine déjà d'impatience de voir la version PC qui, avec une meilleure vitesse d'animation (et un meilleur son) sera certainement la meilleure course de voitures toutes catégories confondues!

GRAPHISME 15 SON 14
ANIMATION 11 ERGONOMIE 16
89%
Disponible sur PC, AMIGA.


AMIGA
ATARI ST
IBM PC
AMSTRAD CPC
GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS
avec les COMPILS
L'HIVER SERA FUN !!
DELTA FORCE
FIRE & FORGET II
BARBARIAN II
KNIGHT FORCE
DARK CENTURY
STARS SIX
FIRE & FORGET II
MYSTICAL
DARK CENTURY
SWAP
CRAZY CARS II
OFF SHORE WARRIOR
WILD STREETS

TERMINATOR 2

C'est au tour du CPC de profiter de ce nouveau Schwarzy pixélisé façon Ocean.





Un des coups que vous pourrez utiliser avec joie quand vous serez opposé au T-1000, le coup de pied [illegible]. Ne laissez aucun répit à votre ennemi, et avancez sur lui en permanence. Au bout de quelques coups bien placés, il [illegible] et se reconstituera, et ce plusieurs fois jusqu'à ce que son énergie soit complètement à zéro.

La route qui s'ouvre devant vous est très encombrée, et le bruit de moteur du camion qui vous poursuit est plutôt stressant. Toujours est-il que vous devez ramasser des bonus, ou passer sur des planches ou des carcasses de voitures pour partir en avant, et gagner un peu de temps.

La guerre qui oppose les hommes et les machines n'en finit plus. Nous ne sommes pas en 1991, mais dans un futur tout de même très proche. Les robots et les ordinateurs qui semblaient avoir pris le dessus se trouvent face à une résistance de plus en plus organisée et puissante. Tout cela est l'oeuvre de John Connor, le chef des rebelles. Skynet, l'ordinateur hyper-évolué qui contrôle les machines, décide d'envoyer un exemplaire de son dernier modèle de Terminators, le T-1000, en arrière dans le temps, pour éliminer John Connor, alors qu'il n'est encore qu'un enfant. Les services d'espionnage des rebelles sont au courant, et, eux aussi, envoient un Terminator, un de ceux qu'ils ont capturés et reprogrammés pour leur cause. Malheureusement, leur Terminator est beaucoup moins puissant que le T-1000 envoyé par Skynet.

Terminator 2 comporte sept niveaux différents allant du jeu de baston et de frappe, au jeu de réflexion et au parcours avec scrolling vertical. Le premier niveau vous met dans la peau du T-101, le terminator des rebelles, en plein combat contre le T-1000, pour l'occuper pendant que John s'échappe. Vous pouvez déplacer le T-101 à gauche, à droite, et selon vos mouvements et vos pressions sur le bouton de feu, vous pouvez donner des coups de poing, de tête ou de pied. Le T-1000 qui est en face de vous n'est pas encore très puissant, il ne connait pas vos techniques de combat, et se fera avoir assez facilement. Les visages des différents Terminator sont présentés en bas de l'écran, et symbolisent, par leur transformation progressive en robot, l'énergie des deux protagonistes.

Au deuxième niveau, c'est en deux roues que vous avancez, poursuivi par le T-1000 au volant d'un camion. Il essaye de vous écraser, vous fonce dedans, alors que vous déjà suffisamment occupé avec les tonneaux, les trous et les carcasses de voitures qui encombrent la route. La route défile en scrolling vertical, le chemin qu'il vous reste à parcourir est symbolisé en haut à droite de l'écran, et l'énergie qu'il vous reste est indiquée, encore une fois, par un visage qui se décompose.

Le troisième niveau demande un peu de réflexion et beaucoup de rapidité. Le T-101 doit effectuer une opération sur son bras en un temps limité. L'intérieur de l'avant-bras est décomposé en petits carrés, que vous pouvez déplacer, ce qui provoque un mouvement des autres carrés. Il faut reconstituer le figure correcte, si vous le faites dans les temps, vous récupérerez toute l'énergie du T-101, sinon, l'énergie augmentera en rapport avec le nombre de pièces bien placées.

Quatrième niveau, et autre combat contre le T-1000, plus difficile, votre ennemi à progressé, il est plus fort maintenant. Là encore, vous devez gagner du temps pour que John et sa mère aient le temps de s'échapper. Le combat s'arrête quand un des deux Terminators n'a plus d'énergie, bien sûr.

Le cinquième niveau est un autre tableau de réflexion où vous reconstituez une partie du visage du T-101, en déplaçant les carrés comme dans un jeu de pousse-pousse. Là encore, vous gagnerez plus ou moins d'énergie selon le nombre de pièces bien placées à la fin du temps.

Le sixième niveau reprend le principe de la course en moto, mais à bord d'une camionnette cette fois-ci. Le T-1000 est en hélicoptère, lui, et vous devez éviter tous les véhicules qui se trouvent sur la route, tout en tirant sur l'hélicoptère. Le problème étant que pour tirer, il faut se stabiliser, et que si vous arrêtez de bouger, le T-1000 vous balancera une rafale aux intentions plus que meurtrières. Il faut donc bien doser tous ses mouvements.

Le dernier niveau décidera de votre victoire contre le T-1000 puisque vous l'affrontez une nouvelle fois en duel à mains nues. Par contre, cette fois, il ne pourra plus se regénérer, et les coups que vous lui infligez sont irréversibles.

testé sur CPC par Seb

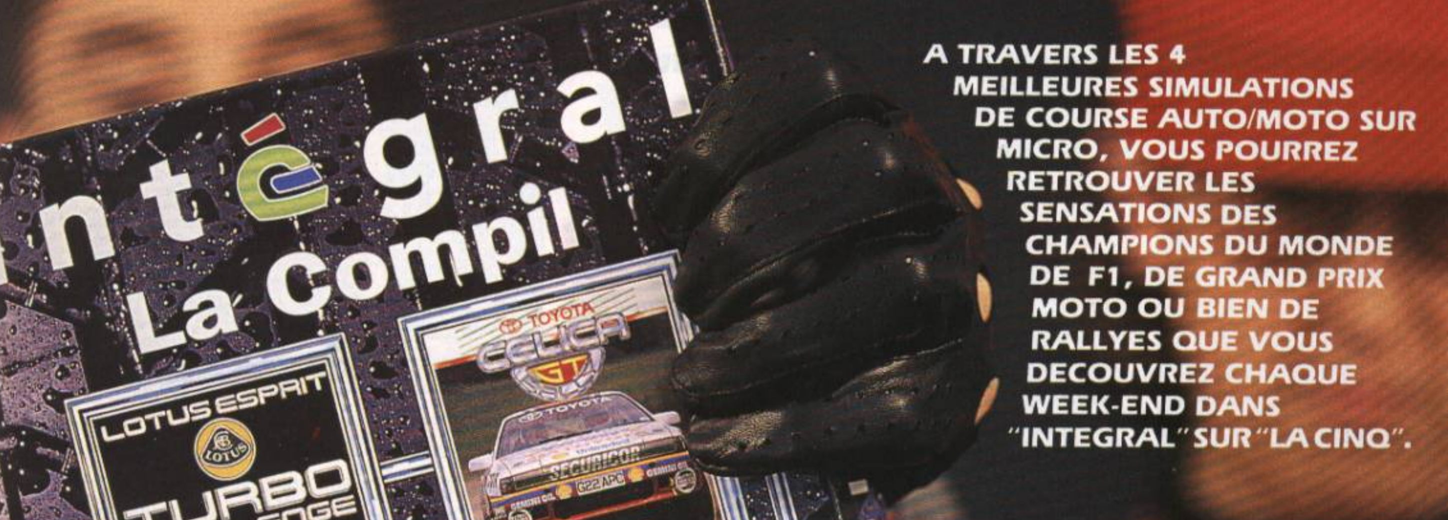
Les adaptations de films n'ont pas beaucoup de soucis à se faire pour leur succès, surtout quand il s'agit d'un film comme Terminator 2, ce qui explique souvent la mauvaise qualité de ce genre de softs. Pourtant, là, Terminator 2 est plutôt réussi. Bien sûr, les différentes séquences ne sont pas très originales dans leur concept, on a déjà vu 100 fois des jeux de bastons à deux à la Exploding Fist, ou des courses zigzagantes où il faut éviter des objets et en ramasser d'autres. Mais la qualité générale de Terminator 2 est bonne, les sprites ne sont pas minuscules et se déplacent bien et relativement rapidement.

L'intérêt est aussi réhaussé par la présence de ces deux petits jeux de réflexion, et la musique de présentation, sur fond de digit du T-1000 très réussie, est agréable, alors que les bruitages durant le jeu ne sont pas énervants ou insignifiants, comme trop souvent.

GRAPHISME 15
ANIMATION 15
MANIABILITE 16
SON 14
85%
Disponible sur CPC.

tests

GAGNER LA POLE POSITION!



A TRAVERS LES 4 MEILLEURES SIMULATIONS DE COURSE AUTO/MOTO SUR MICRO, VOUS POURREZ RETROUVER LES SENSATIONS DES CHAMPIONS DU MONDE DE F1, DE GRAND PRIX MOTO OU BIEN DE RALLYES QUE VOUS DECOUVREZ CHAQUE WEEK-END DANS "INTEGRAL" SUR "LA CINQ".

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT RALLY
COMBO RACER
TEAM SUZUKI (ATARI ST/AMIGA seulement)
SUPER SCRAMBLE (AMSTRAD seulement).



DISPONIBLE SUR ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD DISK & K7

Gremlin P.P.S – 150 Bd Housmann – 75008 Paris.

SON SHU SI

Expose Software vous emmène sauver un Roi et son Royaume! Eh oui, rien que ça!

De nos jours, il est dangereux d'être bon, loyal, honnête et sincère et je dis ça sans vouloir jouer l'immoraliste (NDLR: méfions-nous des gens qui tentent d'imposer des mots sortis tout droit de leur imagination)! La preuve, c'est que le Roi du Royaume où vit en paix le héros bien connu de tous, Son Shu Si, vient de tomber gravement malade. Après une brève enquête, on a découvert que les adorateurs du démon millénaire Taar-Ka était à l'origine de ces maux. Tout cela, c'était sans compter sur l'esprit de justice qui habitait le jeune Son Shu Si, qui, fidèle à son roi, comme se doit de l'être tout jeune chevalier-sorcier, part en guerre un beau matin sur l'île de Tan-Tao où furent, il y a des éons, bannis par la loi des Anciens tous les fanatiques et disciples de l'abjecte et repoussant Roi Démon métamorphe. Une fois à terre sur les côtes de l'île, il faudra qu'à force de magie et de bonds fabuleux il parvienne au centre de la forteresse et qu'il réduise en cendres les abominations qui la peuplent. Sur sa route, il devra chercher les nombreux passages et salles secrets. Dans ces salles, il récoltera des renseignements essentiels pour parvenir à la fin. Pour mettre à jour ces caches, Son Shu Si devra tirer de nombreuses fois un peu partout. Heureusement que les munitions sont illimitées! Pour plus d'efficacité, il pourra, s'il le préfère, donner de grands coups de pieds dans tout ce qui arrivera devant lui, huitre géante, oiseau exotique et êtres divers et difformes. Voilà une bonne occasion de préparer le grand concours annuel de drops du comté! Autant joindre l'utile au danger! Dans le château, il faudra aussi ouvrir les quelques coffres qui apparaîtront ça et là. Pour les forcer, il faudra s'acharner de longues minutes à les canarder à grand renfort de boules de feu. Ces mêmes boules de feu qui en tir unique ou bien triple, lui permettront de dégager le passage. On se pousse devant, gare!



A coups de boules de feu répétées, ouvrez les coffres qui cachent d'immenses richesses. Que ne ferait-on pas pour quelques pauvres pièces d'or...



Un simple coup de pied dans ces huitres géantes et hop! c'est de l'histoire ancienne. Il ne faut pas se laisser marcher sur les pieds!

testé sur AMIGA par T.S.R.

Son Shu Si vous fera découvrir des paysages riches en couleurs accompagnés de petites musiques assez sympathiques et relativement dynamiques. Sur un scrolling horizontal irréprochable, le petit personnage passe les nombreux obstacles qui font tout le charme des jeux de plate-formes de ce genre. On ne peut pas espérer trouver une originalité quelconque car si dans le domaine tout n'a pas déjà été exploité, il faut sérieusement réfléchir pour espérer trouver quelque chose de nouveau et éviter le déjà-vu (NDLR: quelque chose de nouveau et éviter le déjà-vu) (NDLR: quelque chose de nouveau et éviter le déjà-vu). Visiblement les programmeur se sont plus penchés sur la réalisation graphique que sur le scénario et les embûches rencontrées en chemin. Puisque je parle des graphismes, juste un mot en ce qui les concerne. Derrière la volonté, assez marquée de vouloir faire japonais, se trouve une foule de sprites mignons et de décors très enfantins. Attention, que l'on ne s'y trompe pas, cela ne veut pas du tout dire que le jeu soit laid, bien au contraire. Il est très plaisant de pouvoir avoir autant de couleurs vives à l'écran. Cela nous change considérablement des ambiances ternes et sombres que l'on trouve habituellement dans les donjons de châteaux. Pas de grandes innovations, donc, mais une réalisation assez soignée qui donne un ton jovial à ce jeu néanmoins fort sympa.

GRAPHISME	15	SON	12	80%
ANIMATION	16	MANIABILITE	10	

tests



Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP *OFF*".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

**** un scolling multi directionnel***

**** 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendemment les niveaux de chaque équipe***

**** une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.***

**** la possibilité de vous entrainer pour améliorer l'équipe et les tactiques.***

**** la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.***

**** des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).***

**** des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).***

**** deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.***

**** la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.***

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES





Amiga Screenshot's Shown



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

8 Millside Industrial Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, DA1 5BH Tel: 0322 292513/8 Fax: 0322 293422

CONQUEST OF

Meme si on connaît d'avance t

c'est toujours un plaisir de se replonger dans cette légendaire av



Chaque journée commence dans le repaire de Robin Hood. N'oubliez pas de prendre le cor et l'argent.

En l'an 1193, le roi d'Angleterre, Richard Cœur de Lion part en Croisade. Cette croisade est une des plus sanglantes de l'histoire. En route vers son royaume, Richard se fait enlever par les hommes du roi d'Autriche, Leopold. Retenu en otage, Leopold demande une rançon de 100.000 marks en échange de la liberté de Richard. En Angleterre, le Prince Jean, frère de Richard est le régent. La nouvelle du kidnapping de son frère le réjouit. C'est une occasion rêvée pour lui de s'emparer définitivement du trône. Il fera donc tout pour que le roi ne revienne pas. Richard a pourtant des alliés à commencer par la reine son épouse qui tente de réunir la somme de la rançon. D'autres bons anglais refusent d'obéir au Prince Jean. Robin de Locksley fait partie de ses rebelles. Caché dans la forêt de Sherwood, il pille les riches pour donner aux pauvres. C'est sa façon de lutter contre la tyrannie du régent et de ses acolytes tel le sheriff de Nottingham. Conquest of the Longbow raconte l'histoire de ce brigand au grand cœur et aux grandes oreilles. Vous y personnifiez Robin lui-même entouré de ses fidèles compagnons comme, par exemple, Tuck ou Will ou René. L'aventure est découpée en journées pendant lesquelles vous devez faire un certain nombre d'actions pour pouvoir passer à la suivante. Vu la taille du terrain à explorer, les auteurs ont eu la bonne idée de fournir une carte sur laquelle il suffit de cliquer pour accéder directement aux endroits-clés du jeu. Le premier jour, pas grand chose, vous faites connaissance avec les lieux. N'oubliez surtout pas de vous poster à l'Overlook (un poste de garde qui vous permet de surveiller la route) pour pouvoir sauver une jeune villageoise malmenée par un des gardes du sheriff. La nuit suivante vous faites un drôle de rêve où vous voyez une jeune femme dansant dans les bois, elle se nomme Marian. Au moment où vous voulez vous approcher d'elle, paf, elle disparaît, laissant derrière elle une émeraude. A votre réveil, vous découvrez dans votre main un morceau d'émeraude! Mystère (enfin, mystère, pas tellement, c'est fastoche, c'est rien que d'la magie). Le deuxième jour un de vos hommes vous informe que le cordonnier veut vous voir pour vous entretenir le moral et d'une affaire qui concerne le roi Richard. Comme signal de reconnaissance vous devez lui remettre une pantoufle de femme! Mais voilà, Robin le hors-la-loi ne peut pénétrer dans la ville que sous un déguisement. Pour trouver la pantoufle, pas de problèmes, allez explorer les alentours du lieu où vous avez rencontré Marian en rêve. Vous y verrez Marian en danger qui vous remettra cette pantoufle en échange de votre intervention salvatrice. Quant au déguisement vous l'obtiendrez d'un men-



Au petit déjeuner Robin des Bois et ses compères décident de ce qu'ils vont faire dans la journée. C'est à ce moment que certains renseignements vitaux vous parviennent.



L'Overlook vous permet de surveiller la route sans être vu. Ici, vous devez absolument sauver cette villageoise molestée par un soldat du Sheriff.



Imaginez que Cray fabrique un ordinateur familial, avec 2 Giga de Ram, 150 Go de disque dur, une résolution de 4096*4096 en 16 millions de couleurs, un processeur à 150 Mhz, entièrement commandé par la voix, portable, et à moins de 3000 francs. Quelle est la première question que posera un informaticien professionnel? "Est-ce que c'est compatible PC?"

THE LONGBOW

ute l'histoire de Robin Hood,

nture anglo-saxonne. Un jeu pour les inconditionnels des Sierra.

diant sur la route (vous le verrez de l'Overlook). Achetez-lui ses guenilles et le tour est joué. En ville remettez la pantoufle au cordonnier qui apprendra que Marian est une alliée de la Reine. On vous propose d'attaquer un convoi transportant de l'argent destiné à l'abbaye de Nottingham (50.000 marks). Cette somme sera utilisée pour délivrer Richard. Voilà, je pense vous avoir donné la trame essentielle de l'aventure. A vous de délivrer Richard et de gagner le cœur de Marian.



Le soldat vous reconnaît et vous demande de vous rendre. Pour toute réponse, décochez-lui une flèche!

Robin des Bois rêve et voit Lady Marian qui lui remettra une émeraude!





Première véritable rencontre avec Lady Marian qui est attaquée par un faux moine. Elle vous remettra une pantoufle, un signal de reconnaissance très précieux.!



Déguisé en mendiant, Robin des bois se rend chez le cordonnier. C'est à lui qu'il faut montrer la pantoufle de Marian. Lui vous remettra un peigne.

Vous aurez à prouver que vous êtes le meilleur au tir à l'arc. Ne décevez pas vos admirateurs. Vous avez du bol, Guillaume Tell a pas pu venir.



testé sur  ***par Dany Boolauck***

Entièrement graphique et animé Conquest of the Longbow est un jeu Sierra. En disant cela je crois vous avoir tout dit. Graphismes, animations et environnement sonore somptueux. Excellent système de jeu. Bref, la machine Sierra est bien rôdée! Maintenant il s'agit de savoir si on aime ou on n'aime pas. Moi j'aime.



GRAPHISME VGA	**17**	**SON SOUND BLASTER**	**17**
ANIMATION	**17**	**DIFFICULTE**	**12**



Disponible sur PC.

THE OATH

Une planète inconnue à explorer, des monstres à détruire, c'est le bon plan que propose Attic.

Le Blastershuttle est le tout dernier vaisseau sorti de nos laboratoires. De petite taille, très rapide et disposant d'une seule et unique fusée de propulsion, il est capable d'éviter n'importe quel obstacle arrivant à grande vitesse. Son armement de base est un canon placé en dessous de la cabine, mais il est facilement modulable.

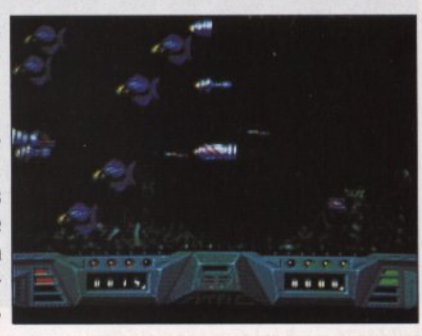
C'est ce vaisseau qui a été choisi pour aller explorer cette nouvelle planète découverte par nos astronomes récemment. Et c'est vous le pilote qui avez été choisi. Félicitations. L'équipe qui a découvert la planète en question n'est pas revenue. Ou plutôt, le vaisseau est revenu en mode Pilotage-Automatique, les membres de l'équipage avaient tous été tués. Nous voulons savoir ce qu'il y a là-bas, nous avons besoin de cette planète pour installer de nouvelles usines, et toute forme vivante découverte sur place doit être éliminée.

L'ordre de mission dans les mains, vous ne savez trop que faire. Sauter de joie parce que c'est le premier boulot qu'on vous propose depuis des mois, ou commencer à vous inquiéter sérieusement parce que cette planète ne vous plaît guère. Toujours est-il que vous acceptez l'offre, la récompense étant suffisamment conséquente pour payer les dettes que vous avez accumulé depuis les deux ans passés sans trouver de travail.



Voici le monstre de fin du premier niveau. Il est pas beau, hein. Enfin, j'veux dire que son apparence n'est pas des plus agréables, mais le sprite du jeu est superbe.

Maintenant vous êtes fixé, vous auriez mieux fait de vous inquiéter plus sérieusement encore, et vous avez bien fait de ne pas sauter de joie. Cela fait à peine cinq minutes que vous survolez la planète nouvelle, et déjà les ennemis se présentent devant vous, énormes et très nombreux. Tellement nombreux que vous plongez désespéré dans la première grotte qui se présente. Pas de chance, c'est encore pire qu'avant. Maintenant, non seulement les ennemis sont nombreux et énormes, mais en plus ils sont horribles, hideux, et très méchants.



Le premier monde est entièrement sous-marin. Il est donc normal de tomber sur des bancs de poissons. Un peu méchants, les poissons, mais tout de même.

Heureusement, de temps en temps vous pourrez ramasser des capsules d'énergie, ou des armes supplémentaires pour votre vaisseau. mais ne comptez pas trop là-dessus, comptez surtout sur vos réflexes et votre rapidité.



Votre Blastershuttle est équipé d'un Magnotronics Grenadethrowers MTG-2.8 Mark III tout droit sorti des Magnotronics Grenadethrowers MTG-2.8 Mark III Industries.



Votre Blastershuttle est équipé d'un Cyb... Hum, excusez-moi, je, oh mon Dieu, tout de même, c'est un Plasma Beam. C'est hyper-efficace, quoi.

testé sur AMIGA par Seb

Allez, hop, encore un shoot'em up des plus classiques. Cette fois, on pardonnera tout de même la chose, car le shoot'em up en question est bien fait. Bien sûr, il ne présente aucune originalité, pas la moindre innovation, mais tous les éléments habituels sont présents, et bien réalisés. Vous pourrez ramasser des power-ups, des vies supplémentaires, des bombes qui détruisent tout à l'écran. Vous pouvez aussi améliorer l'équipement de votre vaisseau, en ramassant des lance-roquettes, des lance-grenades, des tirs larges, des lasers, des mines: 7 armes supplémentaires disponibles.

L'ambiance du jeu, et en particulier les graphismes, sont très sombres, tellement sombre qu'il est difficile de prendre des photos, vous avez dû remarquer. Mais les graphismes sont bons, très jolis.

Allez, tiens, dans la catégorie "variation sur un thème connu", The Oath est bien agréable, et mérite votre attention.

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	15	MANIABILITE	16

86%

Disponible sur AMIGA.

tests


Heimdall
3615 UBI
Bientôt disponible sur AG, PC et ST.
La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, époque pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattraient sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille…
isponible dans les FNAC et dans
les meilleurs points de vente.
CORE
DESIGN LIMITED
distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

ELVIRA : LE JEU D'ARCADE

UN JEU D'ARCADE, ÇA N'ARRIVE PAS TRES SOUVENT. MICRO-VALUE S'EST LANCE DANS L'AVENTURE SANS GRANDE CONVICTION... VISIBLEMENT.

Tiens, tiens, un jeu d'arcade sur PC! Il y en a tellement peu que quand on tombe sur un d'entre eux, ça fait bizarre. Le jeu s'inspire des péripéties d'Elvira, cette plantureuse brune aux allures de sorcière. Jeu d'action classique, Elvira: the arcade game vous fait traverser différents niveaux dans des mondes hostiles tels que la glace ou le feu. Alors, on voit la belle Elvira se déhancher, ses jambes fuselées que dénude, au rythme de ses pas, sa jupe fendue. Avouez que cela nous change radicalement des héros musclés ou des lutins agiles qu'on voit habituellement dans les jeux de plates-formes. Notre héroïne au look de bourgeoise hyper-sophistiquée et surtout très excentrique doit maîtriser des niveaux bourrés de monstres. Et ce n'est pas pour autant qu'elle va se mettre à courir, elle ne se départit jamais de sa démarche calme et étudiée. Ah oui, il lui arrive de sauter aussi, en pliant les jambes, si, si. Quant aux armes, elle en récupère tout au long de son parcours. Le plus courant est cette espèce de bombe qu'elle lance à la manière d'un morceau de viande qu'on jette à un chien! Si vous êtes persévérant vous allez la possibilité de doubler, même de tripler vos tirs (quelque soit l'arme que vous possédiez). Les monstres sont assez variés et attaquent soit par devant, soit par derrière (les coquins!). Mais attention, il n'y a pas que cela, évitez les fossés et autres machineries infernales que recèle le décor.



Elvira en pleine action! Elle lance ses bombes flamboyantes qui tournoient avant de rencontrer une cible.



Le monde du feu est plein de chaleur et de feu. Non... c'est le monde du feu qui dégage une atmosphère torride et... Non, c'est le monde infernal qui flamboie... Non, c'est le monde du feu... merde!



Instantané sur un des fameux bonds d'Elvira. La moindre erreur est fatale surtout du fait que les commandes ne permettent pas des atterrissages très précis.



Les décors donnent dans le fantastique. Ce monde de glace dans lequel évolue une Elvira à peine couverte, c'est fantastique, non?



Cet écran vous permet de choisir le monde dans lequel vous voulez vous lancer. Ici, c'est le monde du feu. Je sais, vous aviez remarqué, mais moi je dois écrire une légende!

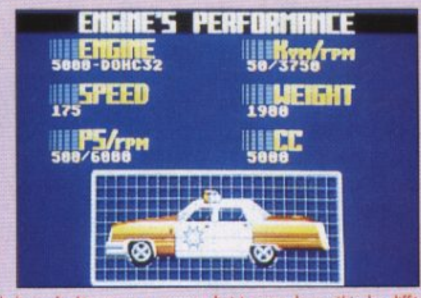
testé sur PC par Dany Boolauck

Malgré ses graphismes tout à fait corrects et ses 256 couleurs, Elvira en héroïne de jeu de plates-formes n'est pas très convaincante. Mais d'un autre côté, c'est un des rares jeux d'action sur PC. Alors? Disons qu'Elvira ravira les gamins, quant aux autres cela m'étonnerait franchement qu'il soient ébahis par le jeu doté d'une animation pas ultra rapide. Pour les amateurs seulement.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**14**	**72%**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**15**	

Disponible sur PC.







Sur la ligne de départ, vous pouvez choisir entre deux véhicules différents.
Comme l'indiquent les deux autres photos, leurs caractéristiques sont différentes, votre choix dépendra de votre style de conduite.



De très gros sprites sur la route, comme ce camion qui vous cache toute la vue. Admirez la route qui part au loin, et reste précise, avec d'autres véhicules qui évoluent dessus.

CISCO HEAT

Une tenue bleue, une casquette, un flingue et une bagnole avec des gyrophares: vous êtes prêt pour la course organisée par Image Works.

Tous les ans la municipalité de San Francisco organise la course des chauffeurs de la police. Un grand nombre de rues sont alors bloquées pour réserver l'espace aux compétiteurs. Les spectateurs sont toujours nombreux pour admirer cette course, la foule se presse sur les trottoirs pour admirer leurs beaux gardiens de la paix urbaine. Durant l'espace d'une journée, comme par magie, tout le monde aime les hommes en bleu.

Vous êtes bien sûr l'une des toutes nouvelles recrues de la ville, et vous comptez bien montrer à tout le monde ce dont vous êtes capable quand on vous met un volant entre les mains. Dès le départ, choisissez quel véhicule vous allez prendre. On vous en propose deux aux caractéristiques et aux allures différentes, mais comme vous n'y connaissez rien en technique de moteur, vous prenez la plus belle.

Les voitures sont alignées, très impressionnant ce ramassis de voitures surmontées de gyrophares qui attendent le signal du départ. D'ailleurs, le voilà, le signal.

La course est divisée en de nombreuses étapes, elles-mêmes divisées en d'autres étapes plus courtes que vous devez parcourir en temps limité, un gros chrono défile d'ailleurs à l'écran. Votre voiture dispose de deux vitesses, qu'il convient d'utiliser au mieux pour ne pas perdre la moindre seconde.

Les célèbres dénivellations de San Francisco sont reportées ici de façon très précise, ainsi que toute le plan de la ville, avec les vrais noms, et à l'échelle. On s'y croirait presque.



Voici la carte de San Francisco, avec toutes les étapes, elles-mêmes divisées en d'autres petites cartes.

testé sur ST par Seb

Non, Cisco Heat n'est pas une simple course de voitures de plus. Pour au moins une bonne raison, il est très bien fait, et agréable à jouer. Les graphismes sont réussis, l'action rapide, et les sprites qui défilent au bord de la route sont vraiment gros et grands. Les autres véhicules aussi d'ailleurs, il arrive souvent que le joueur zigzague entre des camions, par exemple, en plus des queues de poisson qu'il doit faire à ses collègues de travail.

La musique à forte connotation house est réussie, et colle très bien avec l'action. Enfin bref, un bon jeu qui demande même beaucoup de réflexes et de rapidité pour terminer dans les temps.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**15**

Disponible sur ST.

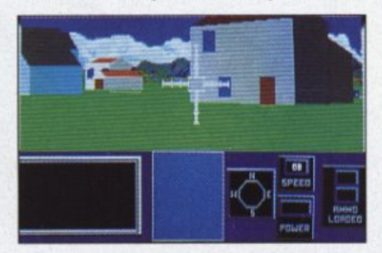


THE TERMINATOR

Il avait dit qu'il reviendrait et le voilà avec Bechesda Softworks.



La jeune et ravissante Sarah Connor a de gros problèmeS. Elle est poursuivie par un cyborg, créature mi-homme, mi-machine, nommé le Terminator, doit-on encore le présenter. Cette machine a une mission claire: s'infiltrer et tuer la belle Sarah qui dans un avenir proche mettra au monde un fils, prénommé John. Ce fameux John Connor, que l'on a pu admirer il y a encore peu de temps sur tous les écrans de France, sera celui qui, dans le futur, mettra un terme au pouvoir exercé par les ordinateurs sur les hommes. Bref, il est capital que cet "avortement rétroactif" n'ait pas lieu. Pour cela, les gens de l'an 2029, qui sont des personnes rusées et prévoyantes, ont envoyé un soldat d'élite: Kyle Reese. Cet homme devra protéger au péril de sa propre existence la mère du futur héros. Seul contre le Terminator dans un monde matérialiste qui ignore tout des voyages temporels, Kyle devra trouver son équipement et guider au travers de multiple dangers Sarah qui sera dès le début du jeu avec lui. Il ne faudra d'un côté comme de l'autre reculer devant rien, vol de voiture, vol d'arme, meurtre de policier mais aussi de civils... Quel que soit le camp que vous choisirez, le Terminator, ou bien (si vous vous sentez l'âme d'un héros) Reese, le futur de toute l'humanité sera entre vos mains. Un duel entre l'homme et la machine pour sauver le futur, un course poursuite à en perdre haleine pour empêcher que le pire n'arrive.





testé sur PC par T.S.R.

Sept ans après la sortie de la première partie du Terminator, les éditeurs font enfin l'effort de nous faire revivre les temps forts de ce fabuleux film sur nos micros. Dès les premières secondes on se retrouve dans l'ambiance du film, le générique de présentation reprennant exactement celui du film. Première particularité bien appréciable, vous pouvez au choix interpréter le rôle musculeux du Terminator ou celui plus humain et sentimental de Kyle. Vous dirigerez les personnages dans des décors en trois dimensions face pleine, au milieu Los Angeles. A pied ou bien en voiture si vous êtes malin, arpentez les rues, soit à la recherche de Sarah et de son ange gardien, soit accompagné de l'héroïne que vous dirigerez par des ordres simples et concis. La manipulation est par contre beaucoup moins réjouissante. Il est extrêmement dur de diriger correctement son personnage. Cette difficulté est peut-être due à l'excessive richesse des possibilités d'action qui couvrent un éventail aussi complet que varié. Que l'on interprète le rôle du sauveur de l'humanité ou le sauveur de l'avenir robotique, la quête est tout aussi passionnante. L'action bat son plein jusqu'à l'ultime confrontation qui décidera de tout. On regrettera tout de même que le scrolling soit par moment si imparfait et si souvent truffé de désagréables "bugs". Rassurez-vous, cela ne gâche en rien le spectacle que les amateurs du film, tout comme moi, savoureront comme il le convient de l'être.

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	12	MANIABILITE	09




distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS
3615 UBI
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
TM
COWABUNGA!
Salut ! c'est RAPHAEL. Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA. Quand tu verras ce sticker sur une boite du jeu micro TORTUES 2, mon PIN'S sera à l'intérieur !
THE COIN-OP!
COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS
SONT DE RETOUR !
Venez combattre le méchant Shredder et son équipe pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversion du jeu d'arcade KONAMI
image WORKS
TM
KONAMI ®
disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente
Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd



La colonne de feu va attaquer le leader du peuple adverse. Il est reconnaissable au symbole placé près de sa demeure.

POPUL

POPULOUS ETAIT DEJA

BULLFROG A REUSSI A FAIRE PLUS FORT. POPULOUS II EST

Nos cinq pages de previews sur Populous II (voir Joystick n°19) ont certainement fait baver les adeptes de Populous. L'attente est terminée, Populous, version finale, vient de tomber sur mon bureau. Vous pourrez donc l'offrir ou vous l'offrir comme cadeau de noël. Pour rappel, Populous II garde le même système de jeu et les mêmes règles de base que son prédécesseur. Vous êtes toujours un dieu, qui doit se battre contre son homologue (humain ou ordinateur) pour la domination d'une partie de l'univers. Chaque Dieu est adoré par un peuple (bleu ou rouge) qui reçoit en retour votre paternelle attention. Les prières que vous adresse votre peuple vous procure de l'énergie nommée manna. Cette manna vous permet d'utiliser une panoplie de pouvoirs mis à votre disposition. Plus vous contentez votre peuple, plus votre réserve d'énergie augmente ce qui vous donne les moyens d'attaquer le peuple ennemi. Votre puissance peut s'exprimer dans les six éléments fondamentaux de Populous 2 c'est-à-dire l'eau, le feu, la terre, l'air, l'homme et la végétation. Dans chaque élément vous pouvez lancer six sorts. Mais attention, vous commencez votre première partie avec, comme pouvoirs, uniquement les sorts liés à l'Homme: façonner la terre, déplacer le Papal Magnet, créer un chevalier et déclencher l'Armageddon. Ensuite vous ne disposez que d'un seul sort d'un élément que vous choisissez en début de partie. Après votre première victoire, vous gagnez des points d'expérience qui donnent accès à un nouveau pouvoir dans un des six éléments. Sauvegardez donc votre dieu d'une partie à l'autre (en conquest mode) si vous voulez vous retrouver avec une divinité ayant six pouvoirs dans chacun des six éléments. Ces pouvoirs s'obtiennent par ordre de croissance. Par exemple, dans le domaine de la terre, le premier sort crée des marécages (le plus faible) et le sixième déclenche un volcan (très spectaculaire). A force de les utiliser, vous apprendrez à connaître les propriétés de chaque sort. La colonne de feu, par exemple, se déplace toujours du bas (des terres) vers le haut. Sachez également que chaque sort peut-être neutralisé par un autre sort. Ce sera à vous de trouver les bons sorts. Le reste n'est pas très différent



Nous avons utilisé une version "cheat mode" pour montrer sur le même écran quelques pouvoirs. Ici, vous voyez les marécages, la colonne de fumée, une tornade et un tremblement de terre. Seul un dieu très puissant peut déclencher tous ces cataclysmes en même temps.



OUS II

N JEU FABULEUX.

N DES TITRES INCONTOURNABLES DE CETTE FIN D'ANNEE.



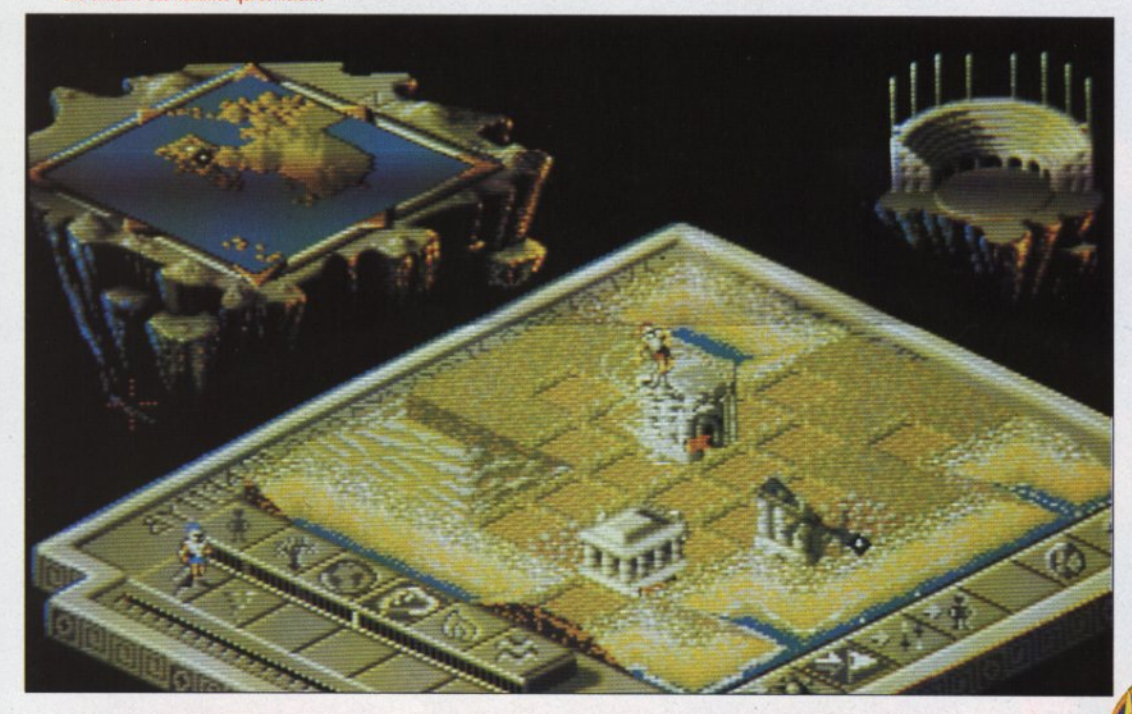
La foudre appartient à l'élément air. elle est peu dangeureuse mais répétées, les attaques de foudre peuvent être mortelles.

du premier épisode, on construit, on fortifie son peuple puis, on le lance à l'attaque de l'ennemi.
Les premières parties sont rapidement expédiées, par la suite, on est un peu surpris par la vitesse de réaction de l'ordinateur et son agressivité. Je vous laisse imaginer les parties endiablées qu'il peut y avoir entre deux joueurs (en connectant deux ordinateurs).



Le tremblement de terre, sort de l'élément terre est un des plus dévastateurs. Le craquèlement du sol est une animation spectaculaire.

La tornade est un sort mineur de l'élément Air. Elle ne tue pas mais comme elle se déplace toujours du haut des terres vers la mer, elle entraîne des hommes qui se noient!



testé sur **AMIGA** *par Dany Boolauck*

MEGASTAR joystick

Passionnant! Populous II a bénéficié d'une réalisation technique sans faille. Le luxe de détails dans les graphismes et surtout les animations est étonnant.

Entièrement gérable à la souris, le jeu gagne en intérêt grâce à ce système d'acquisitions de sorts au fil des parties. A noter que vous pouvez sauvergarder votre dieu et l'utiliser contre le dieu de vos amis.

Une autre réussite de Bullfrog qui va encore nous garder pendant de longues heures devant notre petit écran.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**15**
ANIMATION	**18**	**DIFFICULTE**	**15**

96%

Disponible sur Amiga.


3615
TITUS
DU TELECHARGEMENT, DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFOS
GARANTIE A VIE EDITEUR
LOGICIELS TITUS
LAG
LES AVE
VOL.1 LA ZOUBIDA
PARIS

GAF´
TURES DE TAR

Disponible sur:

AMIGA
ATARI ST
IBM PC
AMSTRAD CPC



Montre-toi astucieux pour surmonter les obstacles!



Elimine tes ennemis de sang-froid... ou bien par surprise!



Après t'être éclaté avec Lagaf', rejoins Moktar dans ses nouvelles aventures en **JEU VIDEO!!!** En scooter doré et sur ton tapis volant, sème la zizanie de Paris à Marrakech en passant par les déserts torrides du Sahara. Affronte 45 Babymatic, le bébé flingueur, Toyo, le serpent à lunettes et plus de 40 ennemis délirants.



Tu arrives par derrière et soulèves le balèze de toutes tes forces pour l'envoyer dans le décor!

95 % GEN D'OR
97 % JOYSTICK MEGASTAR
18/20 TILT HIT



Les parties de bowling sont délirantes... surtout quand tes ennemis se prennent pour des quilles!



Le top, c'est de trouver une salle pleine de bonus, de faire le plein d'énergie... et de gagner des vies!

- MUSIQUE ORIGINALE DE LA ZOUBIDA
- **PLUS DE 900 ÉCRANS SUR 16 NIVEAUX**
- INTERACTION UNIQUE: MOKTAR / ENNEMIS / OBJETS / DÉCORS











28 TER, AVENUE
DE VERSAILLES
93220 GAGNY
Tel.: 43 32 10 92

ALIEN STORM

Les Aliens envahissent la terre, ses villes, ses rues. US Gold envoie ses troupes pour lutter.

Les Goblurgs, des aliens particulièrement horribles et dégoûtants, ont parcouru toute la galaxie pour trouver une planète où poser leurs 7 pattes chacun. Ils sont hyper-contents, ils viennent d'en trouver une tout à fait charmante, pleine de régions accueillantes, de montagnes, de rivières, de fleurs, vraiment la planète idéale. Seul petit problème, elle est déjà habitée par des êtres étranges et idiots qui passent leur temps à travailler et à construire des choses bizarres qui ne servent même pas à être mangées. Les Terriens sont hyper-contents, ils viennent d'avoir la preuve que les extra-terrestres existent. Seul petit problème, ils sont juste en train d'envahir la Terre, et n'ont absolument rien à foutre des scientifiques en blouses blanches qui viennent pour "entrer en contact avec eux". Enfin, ils leur portent tout de même un peu d'intérêt, ils les mangent. Après avoir perdu quelques centaines de leurs meilleurs savants, les autorités mondiales se sont décidées à envoyer d'autres catégories d'humains, ou plutôt une autre certaine catégorie d'humains qu'on appelle maintenant Les Chasseurs d'Aliens. Gros Georges est l'un d'eux. Avant de devenir un chasseur d'Aliens, il était chasseur d'êtres humains en général. Si une guerre se déclarait quelque part, Gros Georges faisait systématiquement partie des volontaires, et si possible des troupes qui vont au front. On lui a expliqué ce qu'on attendait de lui, c'est simple, il faut rentrer dans le tas, et tirer sur tout ce qui bouge. Gros Georges ne risque pas de faire de bavures, les villes où les Aliens ont foutu leur bordel sont entièrement vides d'humains. Certains ont déserté les lieux, les autres ont été mangés. Pour combattre, Gros Georges dispose d'un laser très puissant, et qui envoie des rayons de couleur très jolis, c'est toujours mieux. Mais notre ami n'hésitera pas à donner quelques coups de pied dans les plus visqueux des Aliens, ça l'amuse toujours. Pour se sortir de certaines situations un peu difficiles, il pourra sauter, ou faire des roulades,



Les clients de ce grand magasin ont une allure assez étrange. Plutôt que de s'intéresser à la nourriture qu'on leur présente sur les étalages, ils préfèrent manger les clients qui entrent.

comme ça, hop. Si les ennemis sont trop nombreux autour de lui, Gros Georges peut demander de l'aide grâce à l'émetteur qu'on lui a fourni. Un avion de l'armée intervient et bombarde la zone où il se trouve pour déblayer le terrain. De temps en temps, Gros Georges entrera dans ces bâtiments, des grands magasins, des épiceries. Ces lieux regorgent d'Aliens sauteurs, cachés partout. Là aussi il faudra tirer très rapidement sur tout ce qui bouge, car les Aliens qui sortent de leurs cachettes tirent aussi sur Gros Georges, ils tirent des Aliens plus petits qui mordent très fort. Allez, bonne chance, on compte sur toi, Gros Georges, débarrasse-nous de toute cette racaille extra-terrestre, on a du boulot, on veut retourner dans nos villes, dans nos maisons.



Ça, il faut vous attendre à tout. Y compris à ce que des aliens sortent des poubelles, et même qu'ils se déplacent en la gardant sur le dos.

testé sur AMIGA par Seb

On commence par choisir son personnage, normal, le programme en propose trois: un homme, une femme, et un robot. Chacun dispose d'animations et de façons de se déplacer différentes. Tiens, justement, les animations d'Alien Storm sont pas mal, rien d'exceptionnel, mais les graphismes des monstres sont assez bien rendus. Non, je n'ai jamais vu d'alien, mais si j'essaye d'imaginer quelque chose de gluant et répugnant, ça correspond assez bien avec ce qu'en pense US Gold.

Entièrement dédié à l'action et au massacre, Alien Storm dispose quand même de 6 niveaux eux-mêmes séparés en plusieurs stages. Il y a trois catégories, ceux à déroulement horizontal où vous voyez votre personnage évoluer, vous vous déplacez en marchant; ceux où vous êtes placé de façon subjective dans l'action, dans les bâtiments, dans le genre des jeux à la Operation Wolf; et ceux où le scrolling va à toute vitesse, et où votre personnage court comme un fou.

Il est possible de jouer à deux en même temps, en prenant un personnage chacun, et en massacrant les aliens en chœur.

GRAPHISME 15 SON 14
ANIMATION 15 MANIABILITE 14
83%
Disponible sur AMIGA.

tests

Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT

COWABUNGA !
Salut ! c'est DONATELLO
Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA.
Quand tu verras ce sticker sur une boite de CISCO HEAT, mon PIN'S sera à l'intérieur !

Comme tous les ans, voilà que l'accés au centre-ville de San-Francisco est interdit pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montées, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champignon et foncez vers la gloire !

IMAGE WORKS

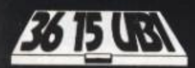
ST
AG
PC
CPC D
CPC C







Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494



disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

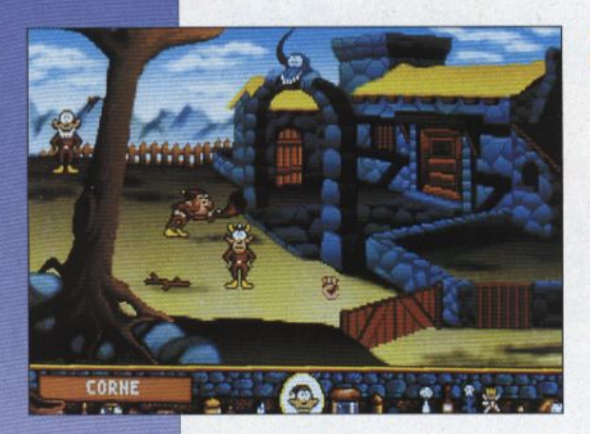
distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
tel (1) 48.57.65.52



Trois Goblins partent à l'aventure dans le monde magique de Cocktel Vision. Mais alors, c'est la joie? Bah oui.

Les décors des tableaux sont vraiment superbes, très jolis, très détaillés. En plus, chaque énigme est complètement différente, et vous devrez utiliser les ressources de chaque goblin de diverses façons.

GOBLiiiNS



Voilà que le technicien souffle dans la trompe, et hop, une branche tombe de l'arbre. M'étonnerait pas que le magicien soit capable de transformer ce bout de bois.

La joie faisait planer son ombre apaisante sur le Royaume des Goblins depuis bien longtemps, depuis si longtemps qu'il n'est pas un goblins vivant qui ait vécu un seul moment douloureux dans son existence. Et pourtant, le roi Angoulafre vient de tomber atrocement malade, les médecins du royaume sont perplexes, et soupçonnent une malédiction envoyée par un envieux d'un autre royaume. La seule personne capable de désenvoûter et de soigner le roi s'appelle Niak. C'est un sorcier très désagréable, mais très habile. Trois volontaires se sont tout de suite présentés pour partir rendre visite au sorcier: Asgard le guerrier, Ignatius le magicien et Oups le technicien débrouillard. Ils ne connaissent rien du monde extérieur, les dangers sont très nombreux, mais Groliouch, le dieu des Goblins, veille sur nos amis.

Dans Gobliiins, vous ne dirigez pas un, mais trois personnages. Les trois Goblins sont présents à l'écran, et vous les sélectionnez en leur cliquant dessus. Leurs fonctions sont complémentaires, le magicien peut transformer des objets (par exemple une branche d'arbre en pioche), le guerrier frappe et grimpe aux cordes, c'est l'homme d'action, et le technicien ramasse les objets, les pose et les utilise.

Chaque tableau est un casse-tête à résoudre avant de continuer plus loin dans votre quête pour soigner le roi Angoulafre. Il faut trouver les bonnes actions, les bons enchaînements aux bons moments pour obtenir un objet voulu, un des quatre objets magiques nécessaires pour soigner le roi par exemple, ou pour atteindre la sortie du tableau. Pour ne pas trop dévoiler le jeu à ceux qui auront la bonne idée de l'acheter, nous n'avons présenté que les premiers tableaux du jeu. Ils sont tous très travaillés graphiquement, très différents, et la récompense des énigmes consiste justement à pouvoir admirer un nouvel écran.

Le joueur dispose d'une énergie globale pour les trois goblins. Cette barre d'énergie diminue quand les goblins tombent, quand ils reçoivent des coups, quand ils ont très peur ou quand ils perdent des objets importants. Si vous n'avez plus d'énergie, hop, Game Over. Heureusement, chaque tableau que vous résolvez vous donne droit à un mot de passe qui permettra de reprendre au même endroit.

Les tableaux sont de plus en plus difficiles, et certains d'entre eux nécessitent des heures de jeu pour passer à la suite, ce qui promet une bonne durée de vie à ce jeu, puisqu'il y a une vingtaine de tableaux en tout.

Préparez-vous à rencontrer des tonnes de créatures effrayantes, étranges, ou même dangereuses, des squelettes, des araignées énormes, un rat géant, un dragon à deux têtes, des statues gigantesques, et Meliagante le géant. A chaque fois, vous devrez faire preuve de grande ingéniosité pour avancer, pour progresser. Vous êtes malin, Groliouch merci.



Le magicien transforme la pomme, il l'a fait doubler de volume,...



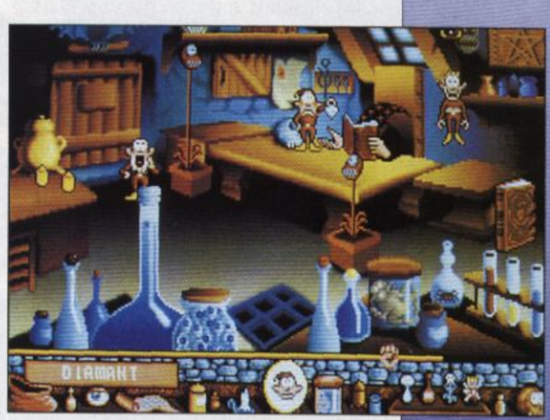
le guerrier frappe cette pomme pour la faire tomber,...



le technicien la ramasse et flippe à mort en trouvant un ver à l'intérieur.



L'ingénieur tente de faire peur au monstre bossu qui garde l'accès à la sortie. Pour cela, il met le masque qu'il a trouvé quelques secondes plus tôt, en utilisant l'objet sur lui même.





Il y a beaucoup de choses à faire dans ce tableau, il faut réussir à apporter le diamant dans la main du sorcier pour qu'il accepte de vous parler. Vous devrez utiliser les compétences de chacun, ne serait-ce que pour éviter les plantes carnivores. Le sorcier vous apprendra que vous devez vous rendre dans les profondeurs de la Terre pour aller chercher des objets magiques dont il a besoin pour soigner votre roi.

testé sur* PC *par Seb



Gobliiins commence tout de suite très fort, avec une intro entièrement animée, pleine de bruitages, où l'on voit le roi Angoulafre devenir fou. Tout de suite, la couleur est donnée: les graphismes sont superbes, les bruitages très bons, et les animations réussies et très amusantes. Il arrive même qu'on pique des crises de rires tant les tronches des Goblins sont rigolotes quand ils ont de grosses frayeurs, ou quand ils se prennent des objets sur le coin de la tronche.

Mais ce ne sont pas les seuls anims, quand vous utilisez un Goblin, quand vous le déplacez, les deux autres ne restent pas inactifs: ils baillent, ils jouent aux osselets, se les prennent sur le tête, ou sautent de joie quand vous réussissez une action importante.

Le jeu en lui-même est très original, et très intéressant, à condition, bien sûr, d'aimer les jeux où il faut réfléchir un minimum. La configuration minimum pour faire tourner Gobliiins demande une carte VGA 256 couleurs, un disque dur, une souris et 440 Ko de mémoire. Gobliiins gère les cartes sonores Ad Lib, Soundblaster et peut utiliser l'intersound MDO. Mais ceux qui ne disposent que du buzzer du PC pourront tout de même profiter des sons, moins bons bien sûr, mais étonnamment réussis.

Gobliiins est carrément l'un des jeux les plus amusants et charmants de l'année passée.

GRAPHISME	**18**	**SON**	**17**	**94%**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**17**	

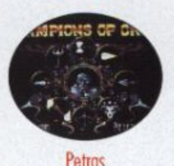
Disponible sur MAC, PC à venir.

GAUNTLET III

La danse des magiciens, des elfes et des trésors va redémarrer, avec US Gold.



Thor — Questor — Thera — Magnus


Neptune — Petras — Blizzard — Dracolis

Au début étaient les labyrinthes remplis de trésors. Puis vinrent les héros. Un guerrier aux cheveux d'or, aux muscles d'aciers mais au cerveau un peu léger. Une valkyrie belle comme un bon tas de pièces d'or, à l'agilité impressionnante mais au cerveau un peu léger. Un elfe rapide comme l'éclair, souple comme un roseau mais au cerveau un peu léger. Un vieux magicien lent comme une vieille vache, aux muscles rachitiques, à l'haleine peu fraîche, aux vêtements crasseux, au prénom idiot et au cerveau très très léger. Mais ils avaient du courage, de la fougue, une terrible envie de vivre, de s'éclater, de danser, de chanter, et un énorme besoin d'argent. Surtout besoin d'argent, en fait.



Evidemment, quand on s'approche trop des bases de fantômes, ils vous foncent dessus, ça, bah évidemment, ça, c'était couru d'avance, ça.

Ils ont parcouru de nombreuses régions, affronté toutes sortes de monstres et amassé des tonnes de trésors. Ils en étaient à se demander s'ils n'allaient pas tout arrêter, si toute cette vie ne menait pas à rien, et qu'il était peut-être temps de se retirer dans une petite maison de campagne. Quelques années plus tôt, au cours d'une de leurs aventures, ils avaient croisé un bûcheron qui paraissait si heureux. Il se levait le matin, coupait du bois et allait se coucher après avoir mangé une simple soupe aux navets. La vie était simple pour lui. Parfois il ajoutait des carottes, parfois non. Maintenant nos héros se souviennent, et eux aussi rêvent de posséder une petite maison où ils pourraient rajouter des carottes.

Malheureusement ils ont croisé une autre troupe d'aventuriers, des personnages étranges qui les ont alléché avec des histoires de contrées remplies de trésors encore plus fabuleux que tout ce qu'ils ont pu amasser jusqu'à maintenant. Les petits cerveaux un peu légers de nos amis n'ont pas hésité, ils ont suivi les étrangers, ils sont repartis.

Quatres régions les attendent: la forêt, les montagnes, les marécages et le volcan. Notre petite troupe devra lutter contre les fantômes, les guerriers, les morts-vivants, ils devront trouver comment sortir des régions où ils se trouvent, ramasser les clés et les trésors, et tirer, tirer encore sur tous ces fantômes.



Thera est super-contente, c'est la super-joie, c'est super-fun pour elle. Dans quelques secondes, ragerdez, regardez, elle va ramasser un trésor, si, si, regardez.

Quand on a la joie dans le ventre, on fait n'importe quoi. Il arrive même qu'on vous surprenne en train de sauter partout dans la campagne, de courir dans les rivières, de grimper aux arbres. Ça arrive.



testé sur AMIGA par Seb

Ce troisième volet de Gauntlet ne reprend pas du tout le principe des deux épisodes précédents. Avant, souvenez-vous, on voyait l'action du dessus et on se déplaçait dans des labyrinthes. Maintenant, l'action se déroule en 3D isométrique, on voit les personnages en entier, ils sont plus détaillés; les décors sont plus sophistiqués, il y a même des églises, des murs, des cimetières, des tas de trucs en fait. Par contre les personnages de base sont les mêmes, du moins par le nom et la fonction, rajoutés à de nouveaux personnages plus étranges, homme de pierre, homme de glace, genre bizarre tout de même, huit personnages en tout au choix, sachant qu'on peut jouer à deux simultanément.

Les graphismes ne sont pas extraordinaires, l'animation n'est pas des plus détaillées, pas très rapide. En fait, le jeu en devenant plus sophistiqué perd de son intérêt. Ce qui n'est pas un paradoxe, car je trouve qu'on s'amuse toujours plus en déplaçant des petites croix sur des quadrillages plutôt qu'avec 500 scrollings différentiels et des sprites énormes. Enfin, c'est l'évolution tout ça, on n'a pas le droit de reculer. Oh que je me sens vieux.

GRAPHISME	**13**	**SON**	**14**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**15**

76%

Disponible AMIGA.



PC VGA

• Un biogame avec plus de 200 personnages autonomes.

AMIGA

BAT II

A Thrilling Role Playing Adventure

The Latest Creation From COMPUTER'S DREAM™

PC VGA

• B.O.B. seconde génération équipé d'un compilateur parallèle.



ATARI ST

• Un système planétaire complet modélisé en 3D.



PC VGA

• Et en plus 3 jeux d'arcade...



PC VGA

• Une nouvelle forme architecturale: le "High Tech Paradox".

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

8-10 Rue de Valmy 93100 MONTREUIL - tél : 48-57-65-52

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente sur ST et AMIGA (PC en Janvier)

3615 UBI







Les trois dieux et déesses des différents éléments (eau, terre, ciel), apparaissent quand vous avez terminé un des tableaux. Ils vous annoncent qu'ils sont hyper-contents que vous veniez de latter tout le monde, et que, tiens, pour la peine ils vous donnent un objet pour que vous puissiez continuer votre quête.

MEGA TWINS

US Gold vous invite à entrer dans la peau de jumeaux exceptionnels.

Le pays a été envahi il y a de cela quelques années maintenant par un ignoble Grand Méchant. Il a envoyé ses disciples un peu partout maintenant, et du fond de son château, il continue ses expériences et crée des monstres uniquement destinés à tuer. Pour les habitants du pays, un semblant d'espoir vient d'apparaître: deux jumeaux super-entraînés au combat depuis leur plus tendre enfance vont partir en quête pour supprimer le Grand Méchant. Mais avant d'entrer dans son château, ils doivent prouver leur force, leur courage, et surtout récupérer trois objets dont ils auront absolument besoin. Les dieux de trois régions les attendent, ils commenceront par la terre, puis l'eau, puis le ciel. A la fin, s'ils sont toujours vivants, et s'ils veulent continuer, ils pourront entrer dans le cœur du pays du Grand Méchant. Les Mega Twins ne sont armés que d'une épée dans le tableau de la terre, ensuite, pour l'eau, ils évolueront avec un masque de plongée, et dans les airs, ils seront aidés par leurs chapeaux à ailes. Chaque tableau se termine par un boss de fin plus grand, et beaucoup plus coriace que les autres méchants que vous rencontrerez avant; et la joie que vous éprouverez à les détruire sera encore plus grande.



Voici la carte qui s'affiche avant le début de la partie. Vous pouvez choisir à quel endroit vous allez démarrer, entre terre, eau et ciel. Quand vous avez résolu un niveau, la carte réapparaît pour votre choix suivant. A la fin des trois premiers tableaux, vous êtes directement envoyé dans le jeu, en direction du Grand Méchant.



Dans certains endroits, il y a carrément des petits effets très amusants, par exemple, quand l'huître géante s'ouvre et se ferme, cela provoque des mouvements d'eau qui vous font tournoyer plus ou moins violemment selon la distance qui vous sépare de l'huître.



Ce dragon à deux têtes réapparaîtra une autre fois dans le jeu, dans un autre tableau. Remarquez, c'est peut-être son cousin, ou son frère. J'en sais rien, je lui ai pas demandé, je l'ai juste frappé à grands coups d'épée.

testé sur AMIGA par Seb

Je ne veux pas vous assommer avec le côté technique du jeu. Enfin, pas trop fort, presque pas, disons. Mais sachez que les graphismes sont bons, avec des décors et des sprites très variés d'un tableau à l'autre, que le jeu est bourré d'astuces, d'objets cachés et de tout un tas de trucs qu'on trouve généralement dans les jeux sur consoles. Bien qu'il soit déjà très amusant tout seul, Mega Twins est bien plus rigolo à deux, on prend les ennemis en sandwich, on rigole, on frappe à deux en même temps sur un monstre, c'est la joie et le bonheur tout au long de la partie.

GRAPHISME	16	SON	15
ANIMATION	15	MANIABILITE	16

90%

Disponible sur AMIGA.

tests

UNDER PRESSURE

Le nouveau programme d'Eltrich the Cat arrive, chez Electronic Zoo.

Quand une jolie demoiselle, fiancée, en plus, se fait enlever, ça sent le héros qui va partir à sa rescousse. Dans Under Pressure, ça ne rate pas, Georges Georges décide carrément de fabriquer un robot géant, puissant et armé pour l'envoyer lutter contre le très méchant qui a enlevé sa belle.

Cinq niveaux attendent notre bipède de métal, tous avec des décors de fond différents, des scrollings différentiels et des tas de couleurs métalliques.

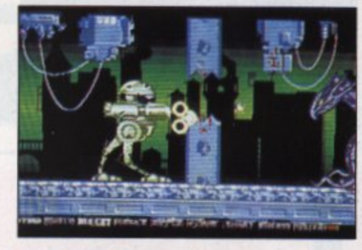
Les graphismes de présentation, l'allure du robot rappellent incroyablement Psygnosis. Pas seulement le bipède aux allures de The Killing Game Show, mais aussi les pochettes des jeux eux-mêmes, avec les zébrures étranges sur les robots.

Les pièges qui vous attendent sont de plusieurs sortes, ponts qui se dérobent, canons bien placés qui vous alignent quand vous approchez, mâchoires d'acier qui se referment sur vous quand vous passez dessus, ou rayons laser. Sans compter les nombreux ennemis mobiles, les serpents volants et les boules de feu.



Le bipède avance, tout droit, décidé. Il n'a pas tellement peur, puisqu'il vient d'acquérir une nouvelle arme très puissante, en ramassant des coquillages, et en faisant avancer son compteur en bas de l'écran.

Heureusement, à chaque fois que vous détruisez un ennemi, un coquillage s'en échappe, qui fait avancer un tableau d'options si vous le ramassez. Ses options peuvent être actionnées en baissant votre robot et en appuyant sur le bouton de feu. Il y a des boucliers, des lasers, des multi-tirs, enfin tout ce dont on peut avoir besoin pour blaster des grümpf à grands coups de schmorz.



Les mâchoires d'acier tentent de vous broyer. Il suffit d'anticiper un tout petit peu pour passer sans encombre.

Il faut tirer très vite, un dragon vous attend au bout de la passerelle, et tout s'écroule sous vos pieds. Si vous tombez de trop haut, vous êtes détruit du premier coup.



testé sur AMIGA par Seb

Tout cela est très joli, les effets de métal, les décors, tout le côté graphique du jeu est réussi. Les sprites sont de bonne taille, bien animés, et le jeu qui a lieu sur fond de scrolling multi-directionnel est assez intéressant pour qu'on ait envie de continuer et de progresser. Intéressant, mais pas très original, il est vrai. Les musiques et les sons sont moins crispants qu'un nain à la voix de cogoluène, mais beaucoup plus qu'un paquet entier de Bounty. Des gros, pas des minis. Et alors? J'ai pas le droit de dire Bounty peut-être? C'est quoi cette histoire.

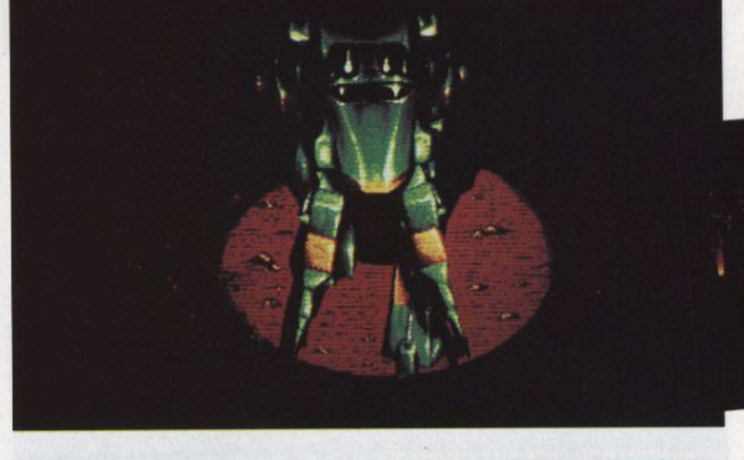
GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	15	MANIABILITE	14

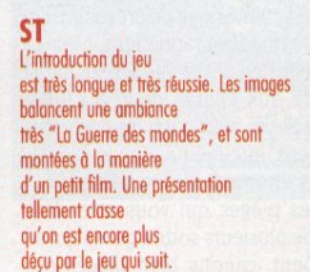
80%

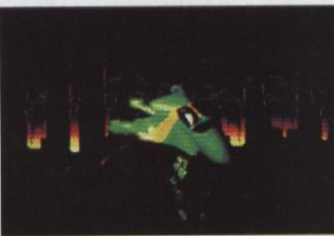
Disponible sur AMIGA.

ROBOZONE

Si vous faites "iiiiiik, iiiiiik" quand vous marchez, vous êtes un Robozone. Je l'sais, c'est Image Works qui me l'a dit.







ST
L'introduction du jeu est très longue et très réussie. Les images balancent une ambiance très "La Guerre des mondes", et sont montées à la manière d'un petit film. Une présentation tellement classe qu'on est encore plus déçu par le jeu qui suit.

Les élus ont quitté la ville de New-York depuis bien longtemps, maintenant, le chaos règne là-bas, et les êtres humains ont pratiquement tous déserté les lieux pour s'installer ailleurs. Les responsables sont les Scavengers, d'énormes insectes de métal qui détruisent et écrasent tout ce qu'ils voient. Ils ont rasé le centre de la ville, et ont construit un énorme édifice qu'on appelle Le Four. A l'intérieur, ils ont construit une usine qui fabrique d'autres Scavengers. Ainsi, ils préparent l'invasion complète de la planète. Pour alimenter leur usine, les Scavengers parcourent la ville à la recherche de tout ce qui est métallique, ils amènent alors les carcasses à l'intérieur du Four.

Vous êtes aux commandes de la dernière des Wolverines, ces énormes machines bipèdes en métal qui servaient et travaillaient pour les hommes dans le temps. C'est vous qui allez partir lutter contre les Scavengers, mais malheureusement le programme qui vous dirige a été un peu endommagé, et vous devrez ramasser des pièces qui traînent qui appartenaient aux autres Wolverines détruites pour vous réparer.

Il y a trois niveaux dans Robozone. Dans le premier, vous vous déplacez dans les souterrains de New-York pour atteindre le centre de la ville, les accès en extérieur ayant tous été bloqués. Vous devez trouver le chemin qui mène jusqu'aux ruines du centre pour avoir une chance d'entrer dans Le Four. Dans ces souterrains, vous lutterez contre des Scavengers, mais vous trouverez aussi beaucoup de morceaux d'anciennes Wolverines.

Le deuxième niveau se déroule dans les rues en ruines du centre de New-York. C'est là que vous trouverez tous les composants qui vous permettront de reprogrammer entièrement le logiciel endommagé qui vous dirige. Vous devrez d'ailleurs retrouver l'un de vos programmeurs pour qu'il vous aide.

Le troisième et dernier niveau se déroule bien sûr à l'intérieur du Four, et vous lutterez contre d'autres Scavengers, certains n'étant pas encore entièrement finis. Des armes supplémentaires traînent à l'intérieur. Au centre, vous combattrez contre l'énorme

testé sur ST par Seb

Après une intro superbe, une disquette double face complète, on accède au jeu qui, lui, se trouve sur une simple face normale utilisable par tous les utilisateurs ST. Le jeu en lui-même, par contre, est beaucoup moins amusant. On se déplace, on tire sur ce qui arrive devant soi, et pis c'est tout. Pas grand chose à faire.

Les graphismes des sprites sont monotones, et les décors de fond pas très jolis. De plus, il n'y a que trois niveaux, différents, c'est vrai, mais qui ne devraient pas résister bien longtemps aux joueurs experts que vous êtes. Si vous n'êtes pas un "joueur expert que vous êtes", faites la modification nécessaire dans la phrase précédente.

GRAPHISME	12	SON	13
ANIMATION	12	MANIABILITE	12



Gardien. Si vous le détruisez, l'usine s'arrêtera, et le danger sera écarté. Pour accomplir votre mission, vous n'avez qu'un temps assez limité. La pollution causée par l'usine monte à une vitesse vertigineuse. Dépêchez-vous de terminer avant que la zone ne soit définitivement inhabitable.

ST - Dans les souterrains de New-York, des flammes sortent du sol. Votre robot est suffisemment évolué pour sauter par dessus, heureusement.





CPC - Les Scavengers sont plus petits que vous, mais beaucoup plus hargneux et méchants. N'hésitez pas à ramasser le plus d'objets possible, ils vous apporteront une force de tir plus puissante.

testé sur CPC par Seb

Malgré l'effort apporté au niveau de la taille du sprite principal, Robozone n'est pas bien extraordinaire. Les graphismes sont tristos, pas très bien animés, et l'intérêt du jeu est limité. Il est vrai que les trois niveaux sont complètement différents, le troisième étant carrément un shoot'em up, mais bon, c'est pas la super-joie.

GRAPHISME	**11**	**SON**	**13**	**70%**
ANIMATION	**11**	**MANIABILITE**	**12**	

Disponible sur CPC. et ST

CIV

Encore un produit Micro

Allez-y, c'est permis, pr

L'emplacement du site que vous choisissez pour établir une ville est fondamental.
La terre doit être fertile et si possible riche en minerai.



Quand Sid Meier se lance dans la création d'un jeu, on se frotte d'avance les mains. Ceux ont joué et adoré Railroad Tycoon savent de quoi je parle. En général, les simulations où se mêlent l'économie, l'histoire, la stratégie et la guerre (sous toutes ses formes) possèdent un potentiel ludique plus important que les autres types de jeu. Malheureusement, la complexité des règles, l'importante gestion des données, la lourdeur du système de jeu et la longueur d'une partie font que ce type de jeu n'est apprécié que par une minorité des joueurs. Sid Meier a réussi, avec Railroad Tycoon, à prouver qu'on pouvait créer de telles simulations et les rendre attrayantes. Complexe mais simple à jouer au point que le néophyte peut s'y mettre et y prendre du plaisir même si il n'applique pas une véritable stratégie; de plus, le jeu est conçu de manière qu'on découvre graduellement toutes les finesses du jeu (même si on lit pas la doc!), voilà les points forts des créations Sid Meier. Avec Civilization on retrouve ses points forts qui ont contribué au succès de Railroad Tycoon. Civilization simule la lutte d'une petite tribu de nomades au sein du grand combat que mène chaque ethnie humaine pour la survie dans un monde où compétion est le maître-mot. Ici, il ne s'agit pas de gagner mais de survivre et comme chacun sait, seuls les plus forts restent. Le calendrier affiche 4000 ans av. J-C. quand une partie débute. L'ordinateur génère un monde (possibilité toutefois de jouer sur terre) où se déroule cette lutte pour la domination totale. Le joueur choisit un des cinq niveaux de difficulté qui va de chef (très facile, le programme vous donne des conseils) à Empereur (réservé à ceux qui aiment être humiliés par de cuisantes défaites!). Le niveau de compétition est également modulable en choisissant le nombre de civilisations qui se lanceront dans la course (entre 3 et 7 nations dans le même monde). Pour finir la phase initiale, vous devez choisir la nation (français, chinois, zulu, aztèque, etc.) que vous mènerez, on n'en doute pas, à la victoire. Votre première tâche consiste à trouver un terrain favorable pour l'emplacement de votre première ville. Le meilleur site est normalement dans les plaines ou les verdures, près de l'eau et pas très loin des montagnes. Un tel choix est dicté par des règles de base. Les plaines et les verdures fournissent de la nourriture à votre population. L'eau est bien sûr indispensable mais permet également de créer (plus tard) une flottille de guerre ou de commerce. Les collines et les montagnes sont riches en minerai, composant indispensable au développement d'une nation. Bien implantée, une ville croît rapidement surtout si vous aménagez les terres avoisinantes. En effet, il est possible d'ordonner à vos pionniers (settlers) de transformer des marécages en plaines ou d'irriguer une région désertique, etc. Une fois que vos pionniers sont installés il faut leur donner les moyens suivants: stocker les vivres, bâtir une armée (défensive et offensive), vivre heureux (pas trop de taxes et construire des temples par exemple) et surtout développer la recherche dans tous les domaines. Les inventions et les découvertes sont les éléments fondamentaux pour progresser dans le jeu. Chaque découverte ouvre de nouvelles possibilités et donne à votre civilisation les moyens d'évoluer. Par exemple, l'alphabet vous fait accéder à l'écriture puis plus tard au développement des universités qui en retour vous permettent d'atteindre le stade des Inventions. Par contre si vous choisissez de faire de la recherche dans l'art de travailler le bronze, cela vous permet de créer des armées de défense et vous met sur la voie de la métallurgie. Donc, l'orientation de vos recherches détermine la qualité de vie de votre peuple, sa puissance par rapport aux autres nations et ses chances de survie. De leur côté les autres nations travaillent ardemment à



Cette page d'écran vous donne toutes les informations concernant votre ville.
On note ici les zones avoisinantes que la ville peut effectivement exploiter.

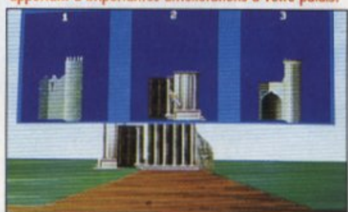
ILIZATION

ose qui fera le bonheur des mordus de simulations à la Railroad Tycoon.

z-vous pour Napoléon ou César et dominez le monde par tous les moyens.

la construction de leur civilisation. Ils viennent vers vous en ami ou en ennemi. Certains vous proposent d'échanger des connaissances mais attention, vous risquez de leur donner des moyens de progresser plus vite que vous. N'hésitez pas à créer des caravanes pour établir du commerce avec les autres nations. Cela vous rapporte des finances avec lesquelles vous pouvez renforcer vos villes. Développez rapidement des diplomates, ils ne font pas que de bons ambassadeurs mais également de bons pilleurs de connaissances et peuvent fomenter des révoltes chez vos ennemis ou... amis! Pas de scrupules dans ce jeu, dès que vous pouvez écraser une nation faites-le sinon c'est vous qui seriez le dindon de la farce. Je ne fais que survoler le sujet tant il y a dire et à décrire et blabla. Sachez simplement que la lutte s'étend sur six mille ans et qu'il n'est pas étonnant de voir une nation atteindre l'âge de la fission nucléaire alors que vous êtes encore à la découverte de la navigation! Le gagnant est celui qui a réussi à étendre sa domination sur toute la planète alors bonne chance.

Régulièrement votre peuple vous manifestera sa joie en apportant d'importantes améliorations à votre palais.

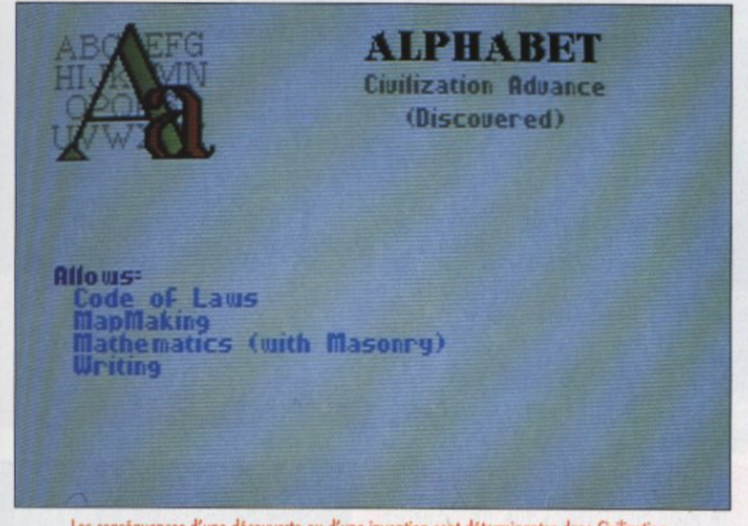




Un émissaire vous propose soit la paix ou vous menace de vous détruire si vous ne vous soumettez pas d'une manière ou d'une autre.

Quand vous entreprenez des travaux municipaux. Le programme vous indique le nombre de tours pour accomplir la tâche et vous signale par cet écran que le travail est achevé.





Les conséquences d'une découverte ou d'une invention sont déterminantes dans Civilization. La découverte de l'alphabet vous permet d'accéder à de nouvelles connaissances très intéressantes.



testé sur PC par Dany Boolauck

C'est la simulation la plus passionnante depuis Railroad Tycoon. On reste rivé à son PC pendant des heures. Pourtant, le jeu est graphiquement pauvre et les animations sont presque inexistantes mais quelle profondeur de jeu. Un régal! Gestion à la souris (ou au clavier), possibilité de sauvegarde automatique, bonne ergonomie du système de jeu, bonne durée de vie. C'est du beau travail. Je signale que le jeu se pratique comme un wargame, c'est-à-dire par tours. Une version française est prévue.

GRAPHISME VGA	11	SON	-
ANIMATION	5	DIFFICULTE	18



Disponible sur PC.



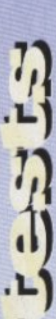
Avec ce nouveau Core Design, le jeu de rôle change de look. La transformation est une réussite.

Histoire de rire (et surtout de faire monter le niveau des personnages, à moins que vous ne préfériez commencer directement) vous allez devoir couper les nattes de la gretchen en lançant votre hache. Et en plus vous êtes bourré. Ach, gross humour!

HEIMDALL



En début de partie, vous devez choisir les membres de votre équipage: en effet, il faudra non seulement enrôler des personnes capables de se défendre (guerriers, magiciens, etc.) mais aussi des marins capables de vous faire naviguer sans risque.



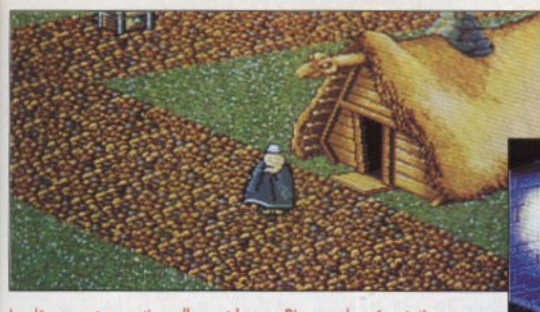
Dans ce logiciel, vous allez revivre un épisode légendaire des sagas norvégiennes: il s'agit en effet de retrouver 3 armes magiques (marteau de Thor, Lance de Freya et l'épée d'Odin). On raconte qu'un jour, ces armes furent subtilisées par Loki qui les cacha dans 3 endroits: dans le monde des hommes (Midgard), il mit le marteau; dans le monde des dieux (Asgard), il mit l'épée et dans le monde des géants (Utgard), il déposa la lance. Il va donc falloir que vous partiez avec votre équipe d'île en île à la recherche des armes. Dans ce logiciel, vous pouvez diriger 6 personnages, toutefois, suivant le monde visité, vous ne pourrez débarquer que 3 d'entre eux, la coutume voulant que 3 personnes restent à bord du drakkar (le bateau, pas le parfum). Présenté en 3D isométrique rappelant le genre Aventure/Arcade, Heimdall est en fait un JdR, comme en témoignent les nombreuses options permettant d'agir sur et entre les personnages: sorts, échanges, combats, etc...
Bref, voilà un logiciel très attendu qui ne déçoit pas du tout: c'est superbe et passionnant de bout en bout.

Olaf Moulinexen





Les caractéristiques des personnages s'affichent en chiffres ou sous forme d'histogrammes (barre/graphe), lisible d'un simple coup d'œil.

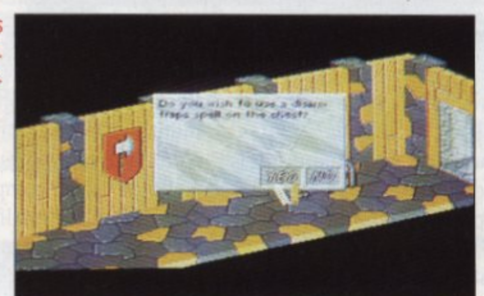




Les décors sont exceptionnellement beaux. Bien que la présentation fasse plutôt penser à un jeu d'aventure/ arcade, Heimdall est un véritable jeu de rôle.



Les combats vous permettent de choisir l'arme (selon ce que vous possédez), les sorts (idem), de parer les attaques ou encore de fuir. Attention, la fuite n'est pas toujours possible.



Dans un autre genre, il faut rattraper un cochon enduit de graisse. Ach, gross tâches,





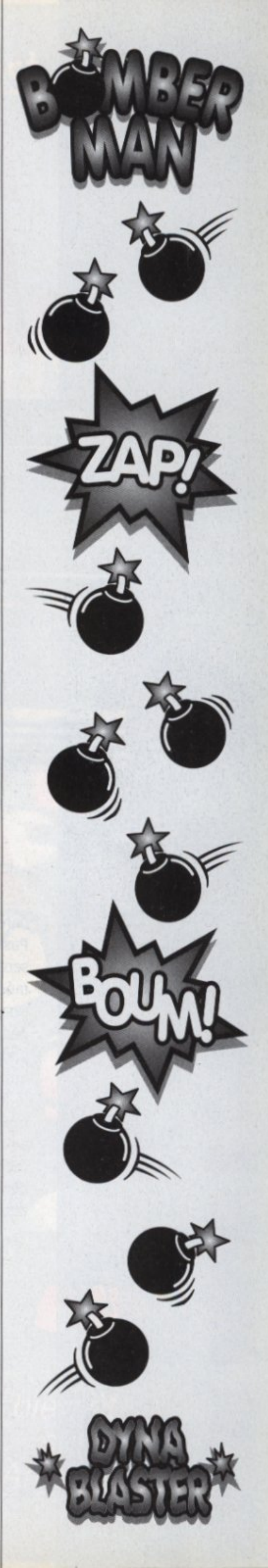
testé sur **AMIGA** *par Moulinex*

Ce qui frappe le plus dans ce logiciel, c'est la qualité de l'affichage: animations et scrolling sont en effet exceptionnels. Le graphisme, dans les tons orangé, rappelle que la civilisation viking était celle du bois. Bref, c'est très réussi et surtout très évocateur. On a presque envie de rentrer dans l'une de ces maisons couverte de chaume. De plus, la bande son est aussi une belle réussite et là encore, les bruitages sont très présents, sans être pour autant saoulants comme c'est parfois le cas dans ce type de jeu. En ce qui concerne les commandes, je serai un peu moins enthousiaste: en effet, le mélange de souris et de clavier n'est pas l'idée du siècle et on s'emmêle un peu les pinceaux. Enfin, pas de quoi en faire une maladie.

GRAPHISME 16 SON 16
ANIMATION 16 DIFFICULTE 15
NOTICE VF 16

94%

Disponible sur Amiga, ST.



FINAL BLOW

Ce jeu de boxe plaira certainement à ceux qui aiment la bonne grosse castagne! Très amusant à deux, Final Blow est le jeu rêvé pour les gamins qui n'ont pas le droit d'aller s'éclater sur la version arcade. Cette adaptation a été réalisée par Storm.



Le boxeur de droite est touché, il est compté. Mais reprendra le combat, on le voit au fait qu'il est encore debout.

Chaque coup porté fait vaciller l'adversaire et il lui faut un très court moment pour reprendre ses esprits.



Adaptation d'un coin-op de Taito, Final Blow, le combat de boxe annonce d'entrée, la couleur. Ici, pas question de donner dans la simulation (réaliste ou non). Pas de séances d'entrainement qui servent de prétexte à des jeux intermédiaires. Final Blow a été conçu pour que les joueurs (un ou deux) pénètrent sur le ring et s'en mettent plein la poire jusqu'à qu'il y en ait un qui goûte au tapis du ring. En solo, le joueur doit affronter une série de neuf adversaires. Chacun de ses adversaires possédent leurs propres technique et tactique de boxe. Au début, vous rencontrez, cela va sans dire, le plus faible des neuf boxeurs. Ensuite ça se complique graduellement car les suivants sont assez coriaces! Votre boxeur possède une panoplie assez complète de coups défensifs et offensifs. En outre, il peut adopter une garde haute, une garde basse, une fausse garde, s'accrocher à son adversaire et sauter en arrière pour se dégager d'une situation dangereuse. Les coups offensifs sont connus: direct, crochet, uppercut. Dans les coups défensifs, nous avons cette petite série de coups très courts que le boxeur exécute en reculant et une sorte de direct qui tient l'adversaire à distance. Il n'y a pas de réel jeu de jambes et les boxeurs avancent ou reculent, c'est tout. Pendant les premières parties, vous avez intérêt à maîtriser les commandes (au joystick) mises à votre disposition. Toutes les attitudes et certains coups défensifs sont éxécutables à partir d'un simple mouvement du joystick (dans une des huit directions). Les coups offensifs se font avec le bouton constamment pressé. On peut donc garder le doigt apppuyé sur le bouton et bouger le manche de joy pour obtenir le coup désiré, ce qui autorise les enchaînements de coups. Les combats en eux-mêmes ne sont pas sorcier, observez les points forts de l'adversaire, sa manière de se battre et utilisez toute la panoplie des atouts que vous avez pour le battre.

testé sur AMIGA par Dany Boolauck

Il est amusant, surtout à deux. Mais je trouve que la jouabilité n'est pas très au point. Les commandes répondent, certes, mais pas avec la vivacité qu'on est en droit d'espérer. L'animation est correcte, sans plus. J'ai aimé les bruitages (excellents) et les réactions du public aux belles séries placées par les boxeurs. Un jeu qui plaira aux mordus de ce type de jeu uniquement.

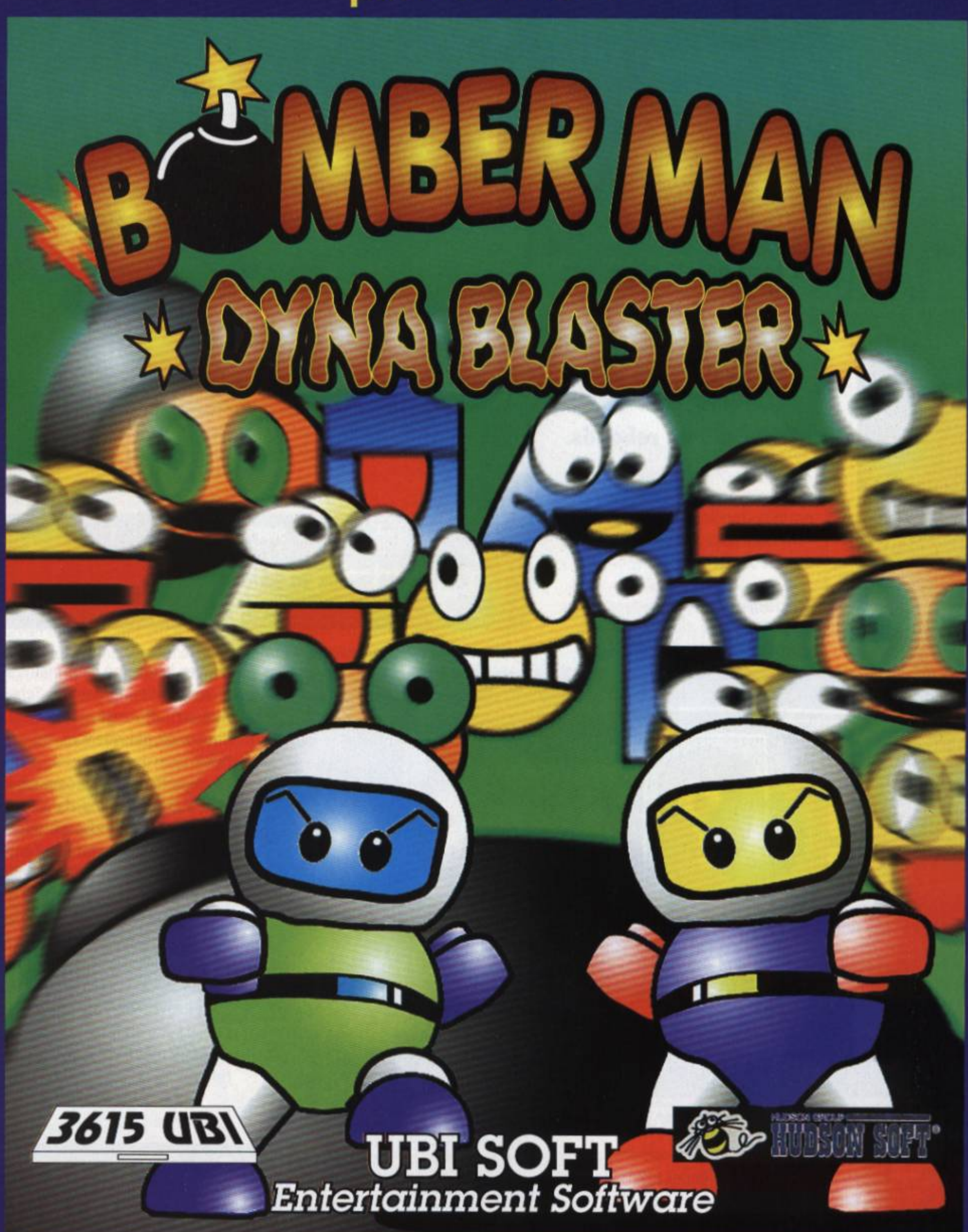
GRAPHISME	14	SON	16
ANIMATION	13	MANIABILITE	11

85%

tests

 Un jouet incassable est très utile pour casser les autres jouets.

"Le Père Noël lui même n'en est pas revenu !"



Disponible dans les **fnac** et les meilleurs points de vente

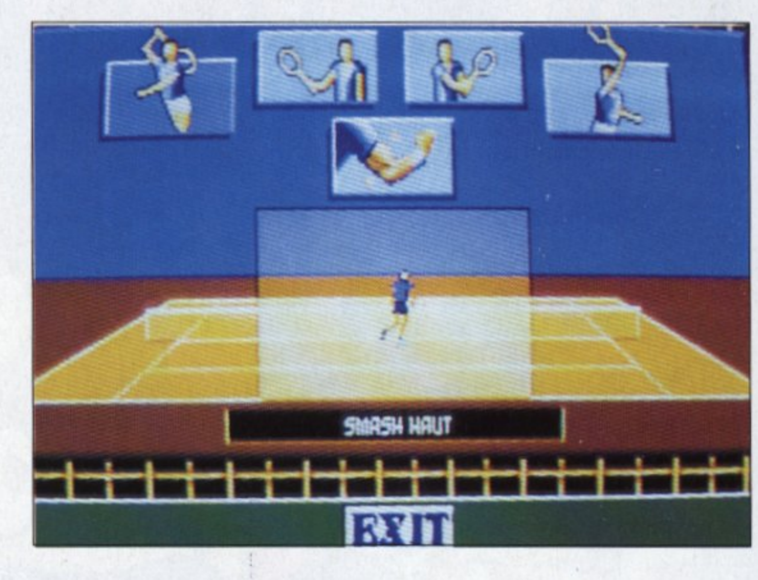
distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil

Quel choc, Bomber Man sort sur ST, Amiga et PC en décembre !

bientôt sur Amstrad

ADVANTAGE TENNIS

C'est tour à tour nul et superbe; hum... les avis sont mitigés pour cet Infogrames plein de rebonds.



Comme dans un Jeu de Rôle, vous pouvez assigner des caractéristiques aux joueurs.





Infogrames innove en proposant le premier JdRdT (Jeu de Rôle de Tennis). En effet, vous allez pouvoir créer vos joueurs mais aussi les adversaires en leur assignant des "coups". On sait en effet que les joueurs de tennis ont tous leurs spécialités, leurs points forts. Vous pourrez par exemple choisir le célèbre revers entre les jambes (Noah), le célèbre plongeon (reNoah) ou bien le revers à deux mains si vous le voulez bien (Wilander, Tchang ou Agassi). Pourquoi ce choix me direz-vous, puisque vous tenez le joystick ?

A partir de là, le programme se révèle, suivant les avis, dans toute:

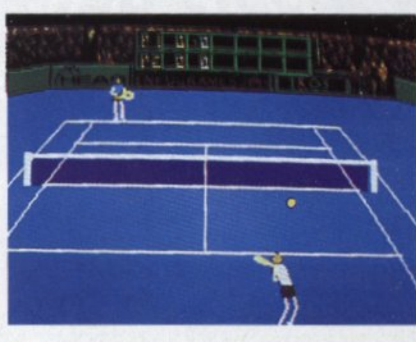
- son horreur - sa splendeur.

En effet, Advantage Tennis ne laisse pas le contrôle complet des joueurs.

Si par exemple l'adversaire sert sur vous, pas la peine de bouger, le joueur vous représentant va aller tout seul cueillir la balle. De même, si la balle est envoyée de l'autre côté du terrain, il suffit simplement de se déplacer assez près d'elle et le renvoi est automatique.

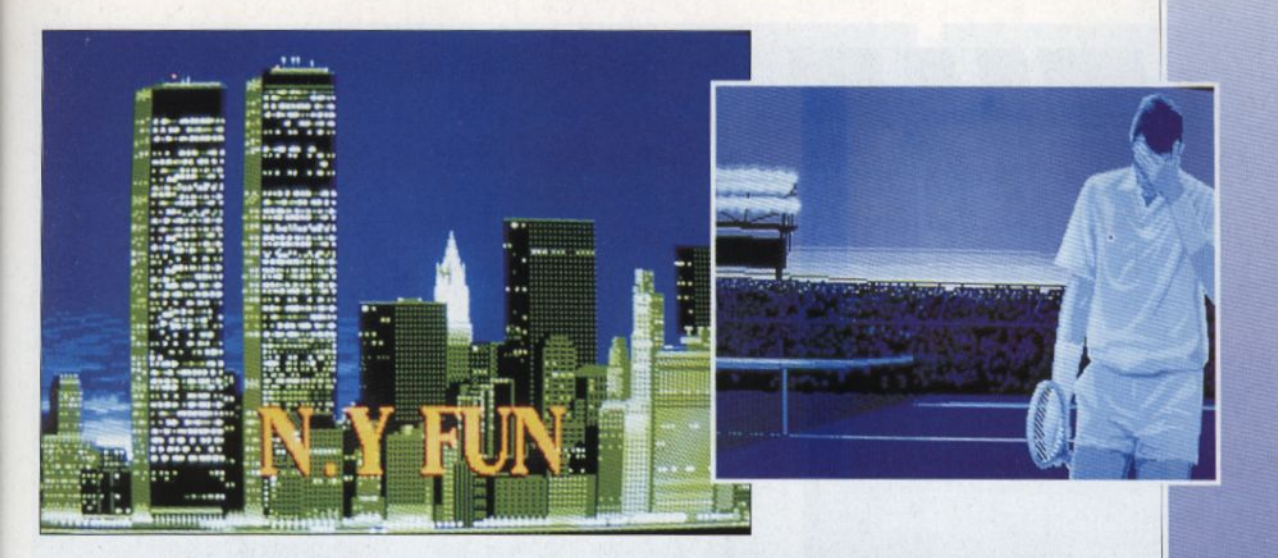
Bref, c'est nouveau mais est-ce une bonne idée ?

En plus des saisons, vous pourrez vous entraîner et vous livrer à des matches d'exhibition, très rentables.



Pendant la partie, tout l'écran bouge comme si la caméra cadrait les joueurs en permanence; c'est beau mais un peu déstabilisant lorsqu'il s'agit de réagir à un coup très rapide.

 Flash spécial: l'intelligence de la race humaine décroit. Il y aura une émission spéciale lorsque la petite aiguille sera sur 9 et que la grande sera sur six.



testé sur* PC *par Moulinex

CONTRE

Moulinex: - commençons par la musique Adlib et autres qui n'est pas notée comme vous pouvez le voir. Eh oui, je ne sais que penser de cette chose. La musique est indéniablement belle et pro: normal, on la doit à Charles Callet (musicien de la Quête de l'oiseau du Temps, de Powermonger, etc.). Là où ça se gâte, c'est que la musique ralenti au petit bonheur la chance dès qu'un écran comportant plus de deux couleurs fait mine de s'afficher. Seconde mauvaise surprise, le joystick ou le clavier font absolument n'importe quoi lorsqu'on essaye de se promener dans les différents menus de configuration. Ensuite, tout devient très beau mais hélas, il n'y a pas que l'apparence qui compte dans un jeu; bref Infogrames retombe dans ses mauvais travers en proposant un jeu qui semble intéressant lorsqu'on regarde quelqu'un jouer mais qui s'avère être totalement vide de sens dès lors qu'on s'y essaye. Ça manque de gameplay. Celà mis à part, les animations sont véritablement superbes, les inter-écrans itou et...

POUR

Xeniluom: - pas d'accord du tout, sauf en ce qui concerne la musique, belle et mal gérée par le soft. En revanche, je trouve que le fait de pouvoir créer ses joueurs sur mesure est une bonne idée. Bon, c'est vrai qu'il ne s'agit plus tout à fait d'un jeu de tennis comme les débuts de la micro nous y avait habitués mais plutôt de la simulation d'une simulation de tennis, si vous voyez la nuance...

Plus de temps perdu à faire preuve de virtuosité puisque le logiciel gère presque tout; il ne reste qu'à donner l'impulsion de départ et hop! suivant qu'on a bien configuré son joueur, on gagne ou pas.

Comme le dit mon confrère, celà mis à part, les animations sont véritablement superbes, les inter-écrans itou et...

Emoxunil: - Bon, pour mettre tout le monde d'accord, disons qu'il s'agit d'un jeu intéressant, indéniablement très beau, qui ne ressemble pas à un tennis traditionnel et qui offre de nouvelles sensations au joueur.

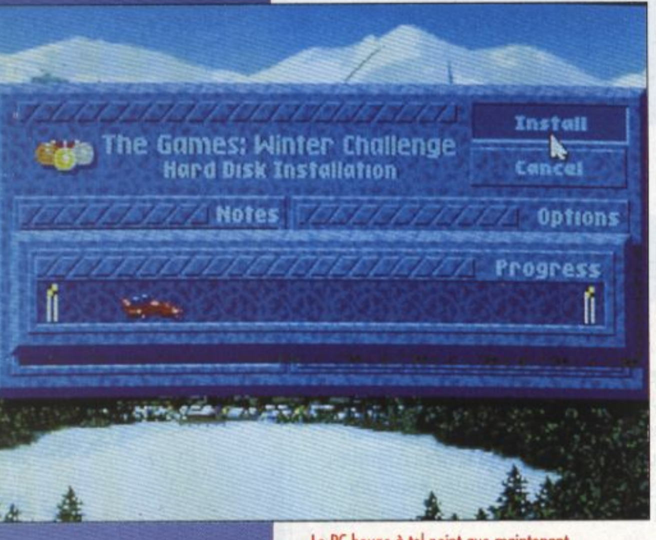
GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	-
ANIMATION	16	DIFFICULTE	2
TAILLE	2 Mo		



Disponible sur PC. Notice VF : 15

THE GAMES

Des parties épiques en perspective avec cette simulation de sport de Accolade.



Mais que voulez-vous que je vous raconte d'intéressant sur une simulation sportive sans empiéter sur la fiche technique ? Vous voulez peut-être savoir que Winter Challenge, sous-titre du jeu, signifie que la chose se passe en hiver et qu'on se trouve donc en présence d'une simulation de type Winter Machin ? Vous voulez que je vous rappelle que le ski se pratique sur deux planches qu'on fixe aux pieds et qui sont censés rester parallèles entre elles les planches ou entre eux les skis et parallèles au sol, lequel est constitué de neige ? Ou bien vous préférez sans doute connaître la distinction exacte entre le mode entraînement et le mode compétition ? Allons, pas de ça entre nous. Vous ne devez seulement savoir que 8 épreuves sont présentes dans ce jeu et que sans être novateur, ce dernier est cependant très sympa.

Moulinex des Alpes

Le PC bouge à tel point que maintenant, même les menus "Install" sont beaux. Celui-ci permet, pendant que le programme se recopie sur disque dur, d'admirer un petit bobsleigh qui avance vers une ligne d'arrivée pour symboliser la progression de l'installation! A noter également que le jeu dispose des fichiers PIF et ICO permettant de l'installer sous Windows. Mais c'est que le PC va devenir convivial, à force.

Le saut à ski vous permettra d'admirer les plus belles chutes du monde (chutes à ski, pas Niagara Falls). Comme dans toutes les autres compétitions, vous entendrez le public rire à chaque gamelle (son Realsound ne nécessitant pas de carte son).



Le menu permet de choisir la nationalité du joueur, son nom et sa photo. En effet, on peut jouer contre d'autres adversaires. Au programme: luge, cross country, bobsleigh, patinage de vitesse, slalom, biathlon et saut à ski.

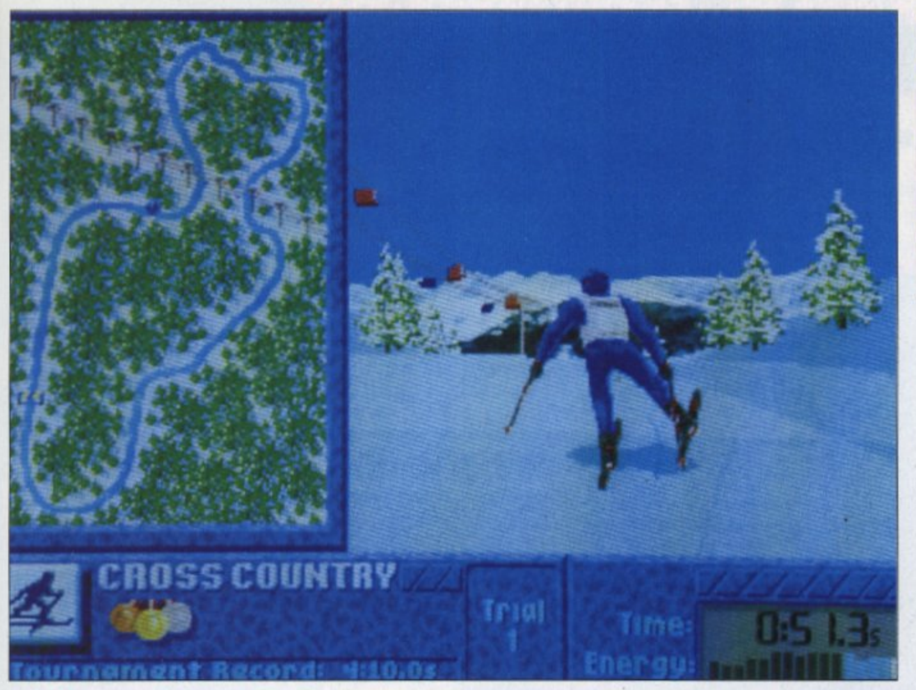




Avant de se lancer dans la compétition, vous pourrez vous entraîner aux 8 disciplines proposées.

La luge, bien que spectaculaire en cas de chute, n'est pas la compétition la plus amusante du lot. Comme c'est le cas avec les autres disciplines, vous pourrez visionner l'épreuve au moyen d'un magnétoscope (avant, arrière, accéléré, ralenti et sauvegarde sur disque).





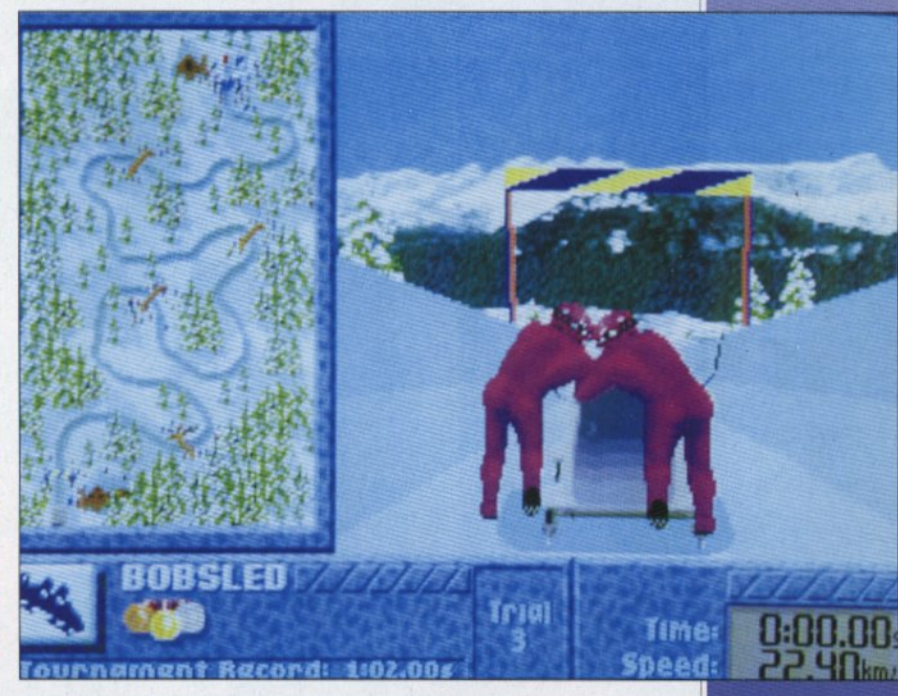


Le Biathlon combine ski de fond et tir à la carabine. Pour tirer, il faut déplacer la mire sur la cible; histoire de rire un peu, le joueur tremble et l'on doit sans cesse réajuster le canon. Plus on attend, plus le joueur fatigue et plus il sucre les fraises.





Le ski de fond vou permettra de vous entraîner à enchaîner les mouvements en appuyant en rythme sur le clavier pour avancer sans vous fatiguer. En bas de l'écran à droite, un afficheur ressemblant à un indicateur de crête permet de se rendre compte de l'état de santé du sportif.



Le Bobsleigh n'est jamais que de la luge à deux. Cela dit, le démarrage de la compétition offre l'opportunité d'apprécier des animations (celles des deux sportifs) très rapides et très fluides au vu de la taille des sprites.

testé sur* PC *par Moulinex

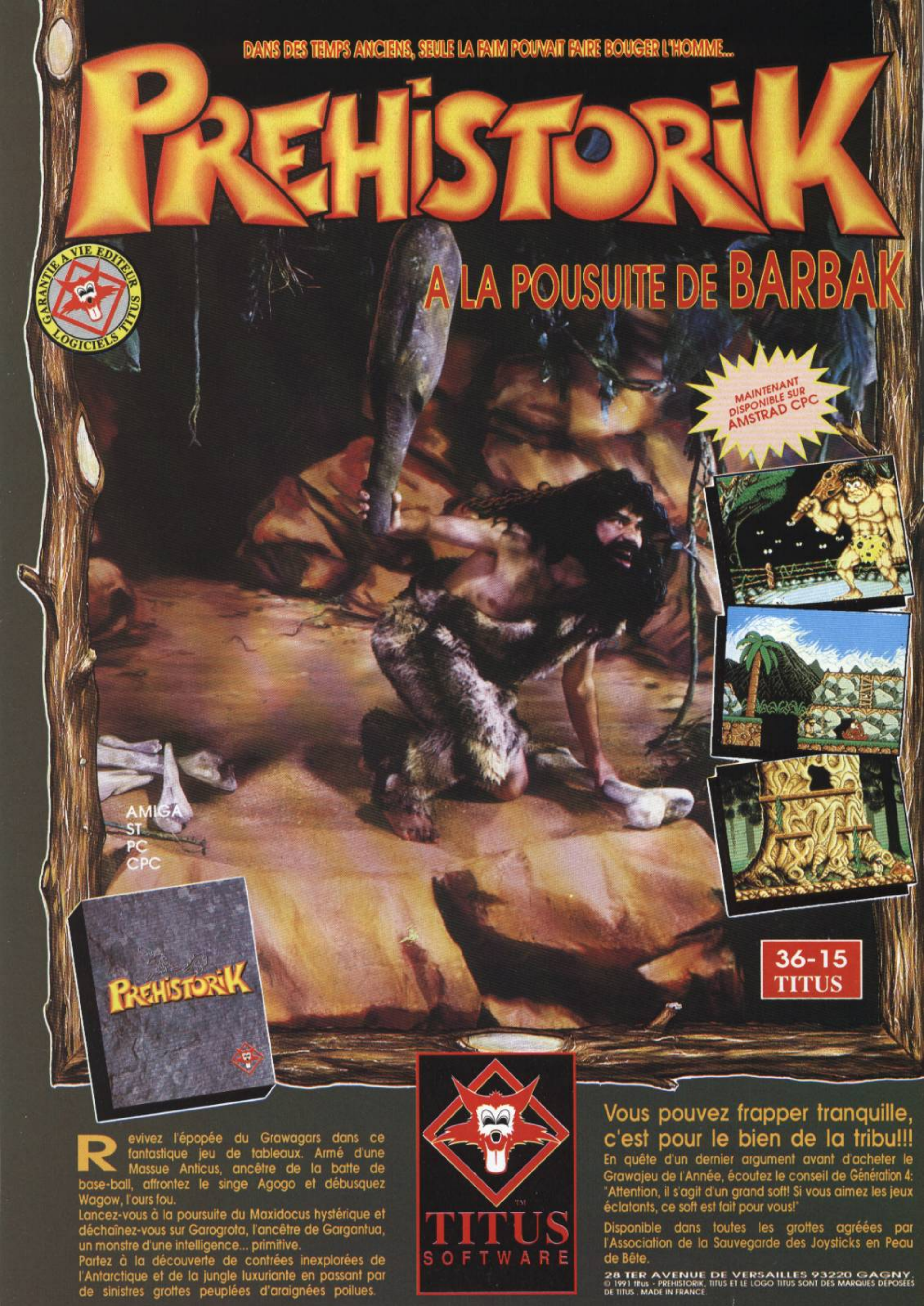
Le graphisme VGA est d'autant le bienvenu que les jeux d'action rapides sont rarement aussi beaux. Ou alors dans ce cas ils ne sont pas rapides, euh. Bref, si Accolade l'a fait, d'autres pourront s'en inspirer. Le son, impeccable, permettra même à ceux qui ne possèdent pas de carte de bénéficier de bruitages et musiques digits puisque le logiciel utilise la technologie Realsound. Si en plus vous avez une carte, alors là.

Les commandes utilisent normalement joystick ou clavier. Je dis normalement car le logiciel testé sur deux machines différentes n'a pas voulu reconnaître la chose. Qu'importe, il est bien agréable de retrouver des émotions passées (Winter Games de Epyx) tout en bénéficiant d'un affichage de meilleure qualité.

GRAPHISME VGA 17 — ANIMATION 16
SON REALSOUND 15 — MANIABILITE 16
NOTICE VF NON — TAILLE 1,5 Mo



Disponible sur PC.


DANS DES TEMPS ANCIENS, SEULE LA FAIM POUVAIT FAIRE BOUGER L'HOMME...
PREHISTORIK
A LA POUSUITE DE BARBAK
GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS
MAINTENANT DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC
AMIGA
ST
PC
CPC
PREHISTORIK
36-15 TITUS
TITUS SOFTWARE
Revivez l'épopée du Grawagars dans ce fantastique jeu de tableaux. Armé d'une Massue Anticus, ancêtre de la batte de base-ball, affrontez le singe Agogo et débusquez Wagow, l'ours fou.
Lancez-vous à la poursuite du Maxidocus hystérique et déchaînez-vous sur Garogrota, l'ancêtre de Gargantua, un monstre d'une intelligence... primitive.
Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'Antarctique et de la jungle luxuriante en passant par de sinistres grottes peuplées d'araignées poilues.
Vous pouvez frapper tranquille, c'est pour le bien de la tribu!!!
En quête d'un dernier argument avant d'acheter le Grawajeu de l'Année, écoutez le conseil de Génération 4: "Attention, il s'agit d'un grand soft! Si vous aimez les jeux éclatants, ce soft est fait pour vous!"
Disponible dans toutes les grottes agréées par l'Association de la Sauvegarde des Joysticks en Peau de Bête.
28 TER AVENUE DE VERSAILLES 93220 GAGNY.
© 1991 titus - PREHISTORIK, TITUS ET LE LOGO TITUS SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE TITUS . MADE IN FRANCE.

TURN IT II

Prise de Tronche et Compagnie présentent le dernier Tale Software: « Retourne des tuiles, ça m'amuse ».

Le principe n'a pas changé, vous êtes toujours devant des rectangles sur lesquels sont dessinées les figures du jeu de Mah-jong. Chaque pièce a son double sur le plateau, et vous devez faire disparaître toutes les pièces en reliant les paires entre elles. La difficulté étant que pour que les pièces soient retirées du jeu, il faut que la ligne qui les relie ne passe sur aucune autre pièce, et ne possède qu'un angle droit. Chaque tableau est alors un casse-tête sans nom, car les combinaisons et les pièges possibles sont innombrables. Par exemple, mettre deux paires, donc une facile à éliminer, très tentant, alors que vous vous apercevez plus tard que vous êtes bloqué avec l'autre paire. Bon, tout cela était déjà présent dans l'ancienne version ou sur d'autres jeux de ce type, pourquoi donc ce «II» derrière le titre?

C'est bien simple, Turn It II dispose d'un éditeur de tableau.

« Voilà, j'lai dit, j'me casse.

- Hey, ho! Attends, explique un peu.

- Quoi, tu veux que je te dise qu'on peut composer ses tableaux soi-même, placer les pièces sur l'écran, créer ses problèmes, les sauvegarder sur disquette, et les filer à ses potes pour qu'ils se cassent la tête à essayer de terminer un niveau impossible?

- Ouais, j'veux que tu me le dises.

- Bah j'te l'dis.»



A l'aide de la main-curseur que vous déplacez à la souris, pointez sur les pièces que vous voulez faire disparaître, elles s'assombrissent quand elles sont sélectionnées.

testé sur AMIGA par Seb

Les graphismes ne sont pas très importants dans Turn It II, cela dit, ils sont tout de même clairs et colorés, pour que le joueur s'y retrouve et réfléchisse en paix. Bon, allez, je vous dis vite fait qu'on dirige tout à la souris, que c'est simple d'accès, mais qu'il faut tout de même aimer les jeux pour leur principe et plutôt que pour leur allure pour apprécier Turn It II, et puis j'me casse.

GRAPHISME	**13**	**SON**	**13**
MANIABILITE	**16**	**INTERET**	**16**

82%

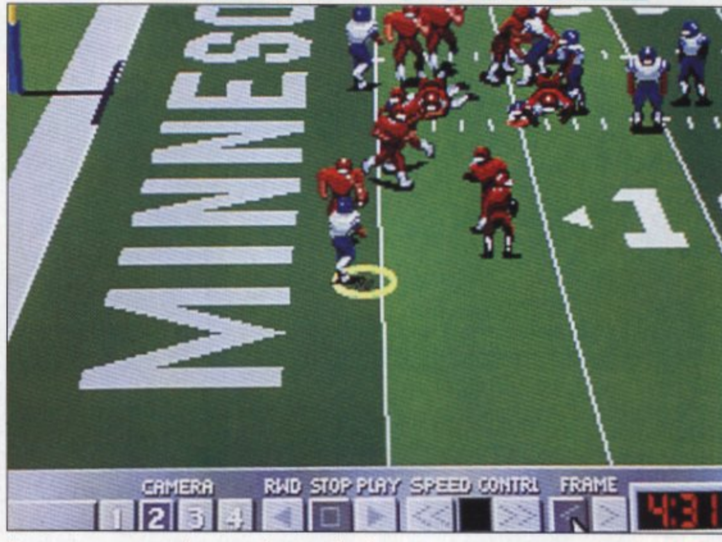
Disponible sur AMIGA.

MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL

Accolade prouve encore qu'il est le spécialiste de la simulation sportive avec ce football américain.



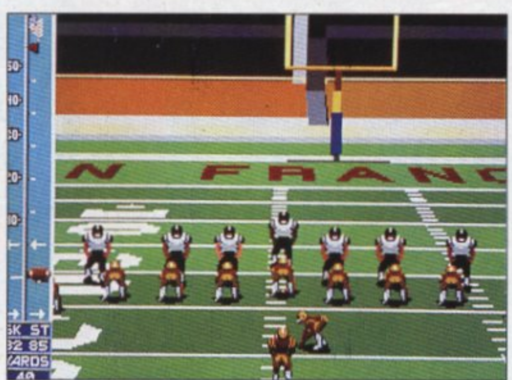
Les incrustations d'images digitalisées donnent encore plus de vie au logiciel. De même des sons digitalisés se font entendre.



Un magnétoscope permet de visionner les actions les plus intéressantes après coup. Le personnage actif est reconnaissable à un rond jaune.

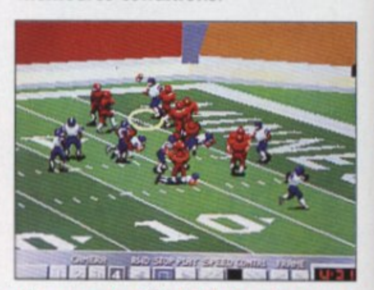
Je sais, les joueurs spécialistes du foot américain ne sont pas légion en France mais avec ce produit, il se pourrait que les choses changent. En effet, dès qu'on charge ce logiciel, une irrépressible envie de comprendre ce qui se passe à l'écran se fait sentir. Il faut dire que depuis Kick Off, on n'avait pas vu de jeu de la même famille aussi réussi. Les écrans de contrôle sont beaux, et surtout pratiques à utiliser. De même, les menus, réduits au plus simple, permettent cependant de configurer le jeu à loisir. Outre un mode entraînement habituel, on peut disputer plusieurs matchs d'affilée pendant une saison. La gestion des équipes est prévue et mieux encore, on peut customiser ses propres équipes et même choisir les adversaires qui seront rencontrés.

Le jeu, comme c'est le cas habituellement, se fait en suivant un joueur symbolisé par un petit curseur. Suivant la position de la balle, on peut contrôler tour à tour tous les membres de l'équipe.



La barre sur le côté gauche permet de doser le coup de pied.

Au foot américain, il est important de doser ses tirs (comme au rugby). Pour cela, un curseur situé sur le côté de l'écran permet de régler la force du coup de pied, un peu comme on règle le swing sur un logiciel de golf. Bref, voilà un jeu très bien réalisé qui permettra à bon nombre d'entre nous de découvrir ce sport mystérieux dans les meilleures conditions.



Même en cas de mêlée, la taille des sprites permet au joueur de reconnaître tous les membres de l'équipe, d'autant que les couleurs vives des maillots ne laissent place à aucune hésitation.

testé sur PC par Moulinex

Woaw! C'est très beau et surtout très rapide. Mieux encore, le scrolling horizontal du terrain est impeccable, ce qui rassure pour la suite. En cours de jeu, de nombreuses images digitalisées viennent se superposer à l'écran principal. Par exemple, Mike Ditka, arbitre très connu outre-Atlantique, intervient souvent. De même, des sons et voix digitalisées rajoutent à l'ambiance. Les commandes, qui se font à la souris, au joystick ou au clavier sont très pratiques. Voilà qui est superbement réalisé.

GRAPHISME VGA 16 — SON ADLIB 16
ANIMATION 16 — MANIABILITE 16
TAILLE 3 Mo
91%
Disponible sur PC. Manuel VF : -

tests

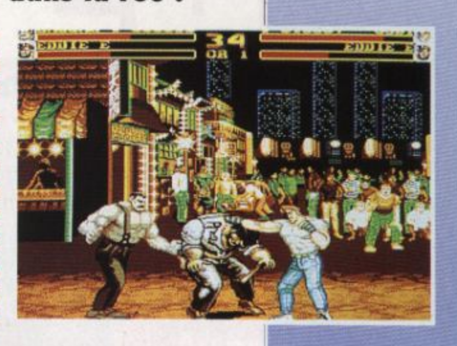
FINAL FIGHT

Mr Us Gold aime bien la baston dans la rue .

Jessica, la fille de Haggar, le maire de la ville, vient d'être enlevée par la bande des Mad Gears. Leur chef demande une rançon énorme, tellement importante qu'il ne reste qu'une solution pour la délivrer: foncer dans le tas. Trois hommes sont sur la liste, trois rois de la baston, Haggar, bien sûr, roi du combat de rue, Cody, le fiancé de Jessica, spécialiste en arts martiaux et Guy, ami de Cody, maître de Ninjitsu.

Tout commence dans la rue, jusqu'à l'entrepôt souterrain de vos ennemis. Bon, comme d'habitude, hein, vous collez quelques coups de poings, vous effectuez quelques sauts les pieds en avant, histoire de nettoyer la route.

Ensuite, vous irez vous battre dans le métro, sur les quais, sur les rails. De temps en temps des objets bonus vous redonnent de l'énergie, ou d'autres vous permettent de frapper plus fort, comme les barres de fer par exemple. Bref, des tas de tableaux, avec des décors toujours différents, et même des stages bonus où il faut détruire une voiture garée ou frapper des plaques de verre.



Haggar et Cody s'y mettent à deux pour aligner ce sale flic corrompu. En haut de l'écran, vous trouverez l'énergie des personnages, aussi bien amis que ennemis.

testé sur AMIGA par Seb

On l'a attendu ce Final Fight. Comme tous les jeux tirés des bornes d'arcade à grand succès, vous étiez nombreux à espérer une réussite, pour enfin jouer sans mettre des thunes dans une machine, jouer chez vous tranquillement.

Qu'est-ce-que ça donne alors? Pas grand-chose de bien, malheureusement. Il est vrai que les sprites sont grands, que ça bouge bien, mais les graphismes de fond sont trop souvent atroces, aux couleurs criardes (murs orange et vert), et surtout, le jeu est trop facile, on le termine au bout d'une partie ou deux. Gênant, tout de même.

GRAPHISME	13	SON	14
ANIMATION	16	MANIABILITE	16

73%

Disponible sur AMIGA.

FORT APACHE

Un wargame de plus ?

Pas tout à fait puisqu'Impression innove encore.

En général (Custer), les wargames vous proposent de jouer telle ou telle bataille sans qu'il soit possible de finasser. Avec ce logiciel, Impressions vous offre l'opportunité de "gérer" – militairement – un territoire et du coup, le wargame prend presque des airs de simulation ou de JdR.

En effet, vous allez devoir surveiller une zone comprenant de nombreux points stratégiques, à commencer par votre fortin. Il faudra donc envoyer des éclaireurs, patrouiller près du chemin de fer ou des mines d'or afin de prévenir tout trouble.

Wargame oblige, il faudra aussi se battre mais vous aurez toute latitude quant à l'ordre des combats.

De plus, et ça c'est l'aspect Jeu de Rôle, vous devrez entraîner vos hommes et les faire monter en grade. A la fin de chaque journée, vous pourrez ainsi envoyer une lettre à l'état-major afin de le tenir au courant de la vie du camp.

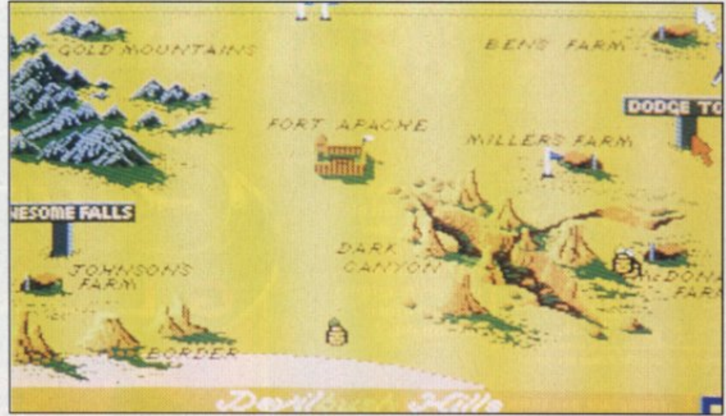
De même, vous pourrez réclamer des hommes, des chevaux ou des armes supplémentaires.

Comme dans les films, les éclaireurs indiens s'expriment bizarrement. On ne m'ôtera pas de l'idée que ce petit subterfuge a bien arrangé les traducteurs (on ôtera pas de idée que petit subterfuge arrange traducteurs).

Le graphisme mignon aura du mal à vous faire oublier la lenteur de l'ensemble. On voit sur le côté droit le "fameux" menu d'une clarté toute relative.



Bon point, le jeu est configurable dans toutes les langues. Il aura fallu attendre bien longtemps pour que les éditeurs (en général puisqu'Impressions est un "nouveau venu") daignent enfin traduire leurs produits.



C'est cette jolie carte qui vous permettra d'envoyer vos hommes en patrouille dans différents coins. Les petits fanions bleus représentent la troupe; les méchants (indiens, pillards, etc.) sont en rouge.

testé sur AMIGA par Moulinex

C'est mignon, on ne peut pas dire le contraire. Cependant, l'écran de commande est un véritable foutoir. A priori, le propre d'un pictogramme (icône) est d'être clair. Ici, c'est hélas tout le contraire et l'on ne sait pas trop où l'on met les pieds, enfin le curseur, lorsqu'on se promène dans le menu. Autre petit problème: c'est un peu longuet; sympa de montrer les petits soldats qui se déplacent mais à force, la partie prend un tour lassant. Heureusement, le son digitalisé, assez bien réalisé, permet de patienter. Bref, demi-succès mais comparé au reste de la production, Impressions reste quand même le meilleur éditeur du genre.

GRAPHISME	14	SON	14
ANIMATION	13	DIFFICULTE	16

88%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : 19

tests

JAMAIS 203!

WELLTRIS

ITALY 1990

TURBO OUT RUN

DOUBLE DRAGON II

F-16 COMBAT PILOT



Au programme:

L'ACTION

L'ARCADE

LA STRATEGIE

LA SIMULATION

Disponible sur Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - Amstrad CPC



MINITEL
3615 NRJ | 3615 INFOGRAMES

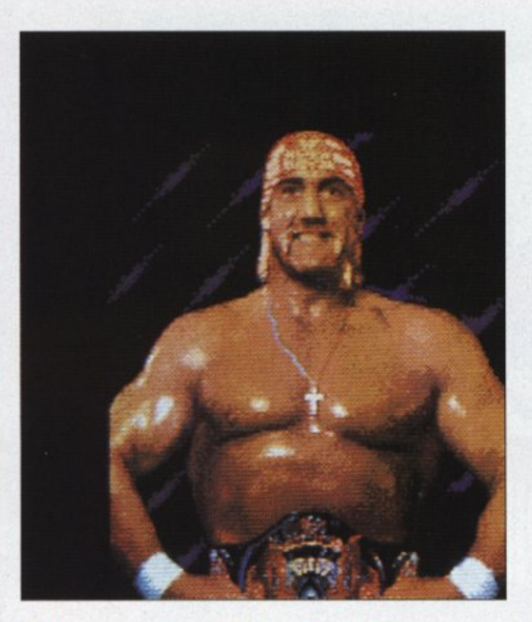




RCS LYON B 328 033 410

INFOGRAMES - 84 RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

WWF WRESTLEMANIA



Et vas-y que je te tords le bras, et prends-moi la tête, et cogne par terre, couine, frappe, pleure, hurle. Merci Ocean.



Voici la star des stars du catch. Grand, musclé, et affichant une superbe moustache à la gauloise, Hulk Hogan ne commence pas un match sans déchirer son T-Shirt pour la plus grande joie de tous ses fans. Son coup préféré consiste à porter son adversaire à bout de bras, à le retourner et sauter pour lui écraser la tête sur le ring.

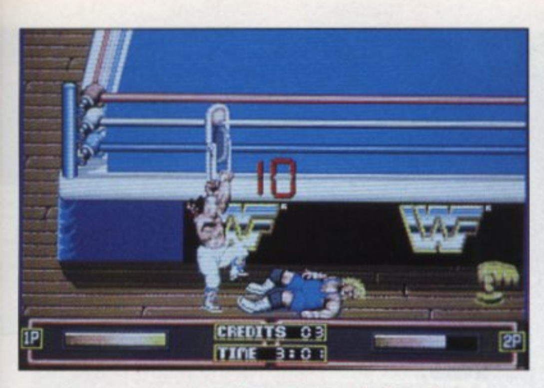
Vous allez enfin pouvoir dire: « Hulk Hogan? Ah ouais, je le connais, j'lui ai latté sa tête hier soir », c'est tout de même agréable. Mais il n'est pas le seul catcheur WWF que vous allez pouvoir réduire en bouillie, il y a aussi Ultimate Warrior, British Bulldog, Mr. Perfect, The Warlord, Million Dollar Man, The Mountie ou Sergeant Slaughter. En tout, 8 catcheurs différents, que les adeptes de ce sport-spectacle connaissent déjà bien, et que les autres peuvent découvrir dans la présentation rapide de WWF Wrestlemania que nous faisions le mois dernier.

Au départ, deux possibilités, s'entraîner contre un autre joueur humain, ou jouer seul contre l'ordinateur pour obtenir la ceinture de champion WWF. Si vous prenez la compétition, vous aurez le choix entre les trois gentils catcheurs (Hulk Hogan, Ultimate Warrior et British Bulldog), vous dirigez celui que vous voulez. Pour remporter la ceinture, vous devrez gagner contre les cinq méchants, l'un après l'autre. Les combats ont lieu en temps limité, et si vous ne réussissez pas à faire immobiliser votre adversaire pendant trois secondes avant la fin du temps, la course à la ceinture s'arrête.

De nombreux coups sont disponibles, selon l'enchaînement de mouvements effectués, le catcheur donne des coups de poings, de pieds, se lance dans les airs les pieds en avant, ou saute sur son adversaire pour le plaquer au sol. Il est aussi possible de courir et de rebondir sur les cordes, ce qui permet de frapper encore plus violemment. Les catcheurs sont aussi des rois de l'escalade, et vous pourrez monter debout sur les cordes pour vous envoler, et aplatir votre adversaire.

En plus de tous ces coups, chaque catcheur dispose d'un coup qui lui est propre. Cela va du placage de tronche au sol, au retourné de l'adversaire la tête la première sur le ring, ou au massacrage de dos.

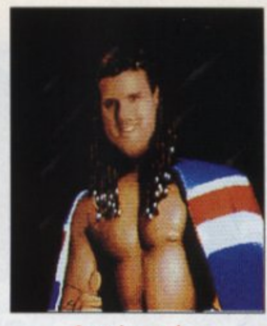
Pour compléter l'ambiance, chaque match débute avec les phrases d'insulte et de défi que s'échangent les joueurs avant d'entrer sur le ring. La tronche de votre adversaire apparaît, avec ce qu'il vous dit, puis plusieurs réponses vous sont proposées que vous pouvez lui envoyer à la face.



Les catcheurs ont souvent besoin d'espace, ils aiment la liberté, le mouvement. C'est pour cette raison qu'ils sortent souvent du ring, et là, si par hasard ils trouvent une chaise qui traîne, ils n'hésiteront pas à se cogner avec, pour rire, pour voir. Ah, qu'ils sont joueurs.

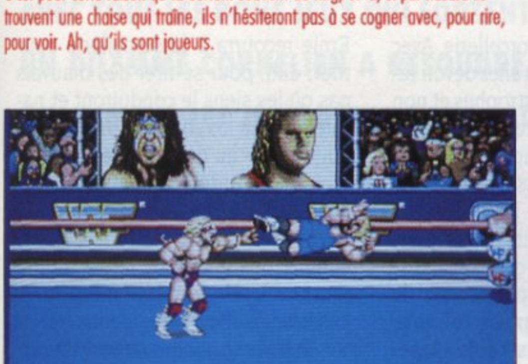


Charmant garçon que cet Ultimate Warrior, très musclé, le plus musclé peut-être.



Ce catcheur anglais entre toujours sur le ring avec God Save the Queen.

Il n'y a pas que les gentils qui disposent de coups spéciaux, la preuve, Ultimate Warrior se fait d'ailleurs copieusement écraser en arrière. Très amusant.



Allez, on continue à rire entre amis, on court dans les cordes, on rebondit, on vise son copain, et hop, on saute les deux pieds en avant pour lui écraser la tronche.





testé sur* AMIGA *par Seb

Bien qu'il n'y ait pas d'exploit technique à réaliser pour un jeu de catch, la réalisation de WWF Wrestlemania est impeccable. L'écran ne montre qu'une partie du ring, et quand vous vous déplacez, l'écran scrolle, de manière très fluide pour montrer l'action. Les sprites sont de bonne taille, bien animés, bien colorés et représentent parfaitement bien les catcheurs qu'on connaissait déjà à l'écran.

La difficulté du jeu est progressive, vous réussirez à battre le premier adversaire assez rapidement, mais les suivants vous demanderont de plus en plus d'entraînement. Si vous arrivez au bout de la compétition, si vous repartez avec la ceinture de champion du monde WWF, vous pourrez encore faire des parties de Wrestlemania avec l'option deux joueurs qui est heureusement présente. En effet, c'est là que le jeu devient le plus amusant. C'est bien plus drôle de faire une compétition avec des copains, que contre l'ordinateur et ses circuits.

Fans de catch, ou amateurs de tout ce qui peut être baston sur ordinateur, WWF Wrestlemania va vous enchanter puisque vous allez pouvoir faire souffrir des hommes de chair-pixel et de sang-octets.



SORCERER'S APPLIANCE

Plus de minettes,

plus de mauvaises blagues et d'humour potache;

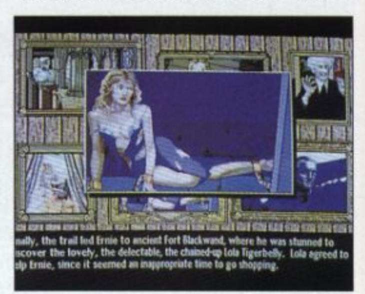
le nouveau Legend y rentrera.

Pratique, l'écran de jeu est configurable. Ici, l'option par défaut affiche image, texte et vocabulaire mais...

Voilà donc le retour de l'ineffable Ernie Eaglebeack, sorcier miteux mais dragueur invétéré, qui pourrait faire penser à Larry s'il n'était encore plus crétin. C'est de cette incroyable propension à se fourrer dans les situations les plus baroques que le jeu tire tout son jus puisque c'est vous qui allez devoir diriger ce pauvre Ernie. Dans le premier épisode, vous avez poursuivi – et le mot est bien choisi car il fut compliqué de les rattraper – vos études à l'université de haute sorcellerie. Avec ce nouveau volet, vous allez devoir résoudre un tas de catastrophes et non pas remplir une quête précise bien que le moteur principal – tout du moins pour Ernie – reste la recherche de tout ce qui porte jupe, cheveux longs et avantages galbés. Des filles, quoi. Il se peut même que vous puissiez créer la femme parfaite, tel le docteur Frankenstein puisqu'on vous a confié la rude (mais noble tâche) d'étudier la machine des sorciers (Sorcerer's Appliance). Naturellement, Ernie recourra à la sorcellerie pour tirer, euh, pour se tirer des mauvais pas où les siens le conduiront et naturellement, les sorts à la disposition du joueur – au début du jeu tout du moins – sont de la même (dé)veine: bip (produit de la musique douce); Urb (résistance au sommeil. Seb est tombé dedans quant il était petit); Frimp (qui permet de faire léviter les fruits. Les fruits jaunes, seulement).

Bref, voilà un jeu d'aventure extrêmement amusant mais hélas extrêmement en Anglais.

A ce niveau on peut même avancer sans crainte d'être taxé de manque de discernement qu'il s'agit d'un jeu dont les textes sont entièrement écrit en Anglais à cent pour cent, et qu'en



plus, il s'agit d'un Anglais de haut niveau. Mais c'est drôle (in english: funny. Thank you. You're welcome).

Moulinex Tickingclock



... on peut aussi faire apparaître un plan des lieux.

testé sur  **PC par Moulinex**

Toujours aussi beau graphiquement, toujours présenté à la Windows, le logiciel est identique au précédent. En revanche, la partie son est améliorée puisqu'on peut maintenant profiter à la fois du son Realsound (digits sans carte passant par le haut-parleur) ainsi que d'une musique Adlib et compagnie. Pour ceux qui ont raté le début (Joy 19 page 212), rappelons que les commandes se font à la souris et au clavier.

GRAPHISME VGA 15 | **SON REALSOUND 19**
ANIMATION - | **DIFFICULTE 19**
TAILLE 6 Mo

92%

Disponible sur PC. Notice VO : 19

Ce baril peut, par exemple, contenir des pièces d'argent ou un bonus. Ici ce monstre vous balance des tonneaux!



Leander sera souvent amené à combattre des monstres d'une taille assez impressionnante. C'est là qu'il faut utiliser les pouvoirs magiques.



AVEC TOUS LES BONS JEUX QUI SORTENT POUR NOEL, JE SENS QUE VOUS ALLEZ AVOIR UN DILEMME CORNELIEN A RESOUDRE. QUELS JEUX ACHETER? EN TOUT CAS CEUX QUI AIMENT LES JEUX D'AVENTURE/ACTION SE DOIVENT DE CHOISIR LEANDER.

LEANDER

Leander est un jeu d'action / aventure dans la plus pure tradition des produits Psygnosis. Vous y incarnez un puissant guerrier versé dans l'art du combat et de la magie. Votre but: sauver une charmante princesse qui répond au nom de Lucanna. Cette dernière a été faite prisonnière par le démoniaque Lord Tyeger. Pour réaliser son objectif Leander, le preux, devra explorer trois mondes répartis sur les vingt-deux niveaux du jeu. Plus d'une centaine de monstres peuplent ce dédale de plates-formes et labyrinthes représentés en 2D. Leander commence la partie avec une épée. Il peut marcher, se baisser, sauter et frapper avec son arme à la manière de Strider. A chaque niveau, vous devez récupérer des bonus, des potions de régénération ou magiques et surtout la clé qui vous permet d'accéder au niveau suivant. Inutile de vous décrire les combats que vous devez livrer pour vous ouvrir les passages. Les monstres meurent, en général, au bout d'un à trois coups d'épée. Trois obstacles majeurs sont à surmonter dans Leander. Le premier est évidemment les monstres et chacun d'entre eux possède son propre mode d'attaque, il faut donc réagir en fonction. Le deuxième concerne les pièges ou machines infernales que possède chaque niveau: piques sortant du sol, fosses bourrées de lances acérées et une foule d'autres surprises. Le dernier est lié à l'exploration pour trouver la clé et la manière dont est conçu le niveau avec des plates-formes à la Mario Bros. Leander a cinq vies pour terminer le jeu mais il peut en trouver dans certains niveaux et peut être touché cinq fois avant de mourir. A chaque coup reçu par Leander, son armure change de couleur ce qui vous renseigne sur son état de santé. Les séquences les plus spectaculaires sont indéniablement celles où Leander fait appel à la magie! Un conseil, réservez-les pour tuer les Big Boss des différents niveaux. En ce qui concerne les armes, utilisez les pièces d'argent que vous récupérez pour acheter ensuite chez l'armurier de service des armes plus puissantes. Certains bonus, récupérés dans le jeu, vous donnent instantanément une arme supplémentaire comme, par exemple, des dagues qui fusent à chaque coup d'épée. Mais attention, quand vous perdez une vie, vous perdez ce petit plus. Pour finir, je vous recommande d'être attentif, il y a des passages secrets.

Notez le coup d'épée à la Strider. La variété des monstres est un des points forts de Leander.



Le pouvoir du tigre! Les séquences où Leander fait appel à la magie sont toujours un plaisir pour les yeux.



testé sur* AMIGA *par Dany Boolauck

La première chose qui frappe dans Leander c'est la fluidité de l'animation. De dieu! Que ça bouge bien! Ensuite, les musiques de fond sont du tonnerre, je suis certain que vous allez craquer. En sus de tout cela, les graphismes sont beaux comme presque tous les jeux Psygnosis, mais ça, on s'y attendait. Quant à l'intérêt de jeu vous auriez déjà su en lisant mon article si il s'agissait d'une daube infecte. Alors, je le dis pour ceux qui sont un peu lents d'esprit: Oui, Leander est un superbe jeu d'aventure/action. Un régal même.



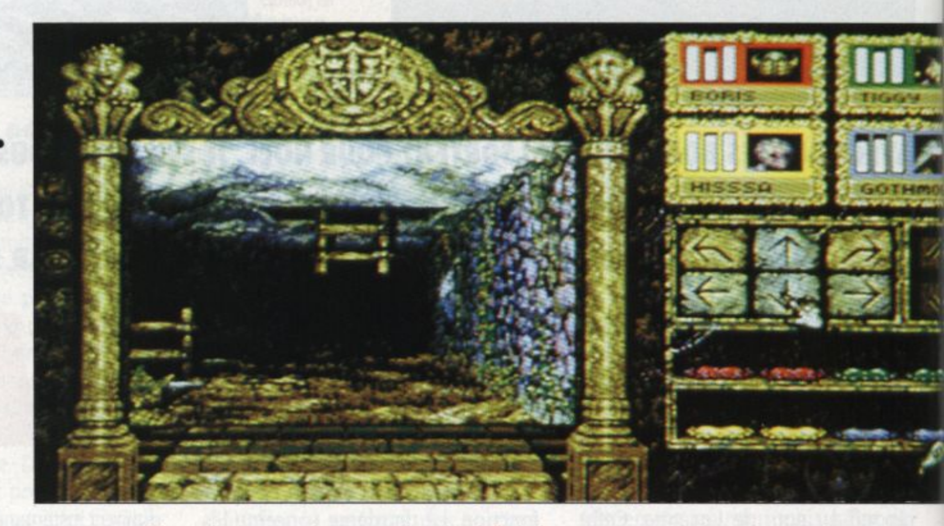
GRAPHISME	**17**	**SON**	**19**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**18**

95%

Disponible sur AMIGA.

KNIGHT

Jamais cauchemar ne fût aussi agréable à vivre, a voulu prouver Mindscape. Mission accomplie.



En général, lorsque l'équipe arrive devant un escalier, une échelle, bref, tout ce qui permet de changer de niveau, le joueur est très content. Dans cet univers de cauchemar, on trouve des escaliers dans tous les coins, certains utiles, d'autres très dangereux.

Knightmare, jeu de mot formé de Nightmare (cauchemar) et Knight (chevalier), porte bien son nom, mais pas de panique, il s'agit d'un cauchemar agréable qui se joue comme dans un rêve. Certes, on pourra reprocher au jeu d'être trop proche de Dungeon Master mais tant pis, puisque l'idée était bonne, autant qu'elle resserve. On retrouve donc le mode de déplacement case par case qui permet de se tourner à droite et à gauche, l'écran général affichant les personnages de l'équipe sur lesquelles il suffit de cliquer pour ouvrir un menu les concernant et toutes ces sortes de choses. Seule différence: c'est pas la même chose! Trêve de plaisanterie, ce jeu va permettre à ceux qui se sentaient frustrés d'avoir terminé leur exploration.



On reproche parfois aux jeux de rôle de se dérouler dans des souterrains et jamais en plein air. Celui-ci ravira tout le monde puisqu'il se passe en forêt et dans des tunnels.

Aux abords de la mine, reconnaissables aux rails, on peut utiliser des wagonnets abandonnés pour se déplacer rapidement. C'est automatique, il suffit de monter dedans.



Parfois, une image digitalisée vient s'incruster dans le graphisme des décors.

MARE



Ces nains gardent jalousement leur territoire et en dépit de leur taille ridicule, ils sont très dangereux.





Çà et là, on trouve des squelettes et des armes éparpillées fort utiles pour le reste de l'aventure.



testé sur AMIGA par Moulinex

Le beau jeu que voilà: non seulement le graphisme y est très soigné d'un point de vue technique mais de plus, très inventif et original. Le son n'est pas en reste non plus, bien que sur Amiga, ce ne soit pas une prouesse. En ce qui concerne les animations, rien à dire ni à redire. Les commandes, enfin sont on ne peut plus pratiques, claires et bien pensées, puisque très fortement inspirées de Dungeon Master. Et n'allez pas me dire le contraire puisque l'une des équipes de démarrage comporte un dénommé Gotmog dont on repère le look Dark Vador à dix kilomètres.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**14**
ANIMATION	**15**	**DIFFICULTE**	**15**
NOTICE VF	**-**		

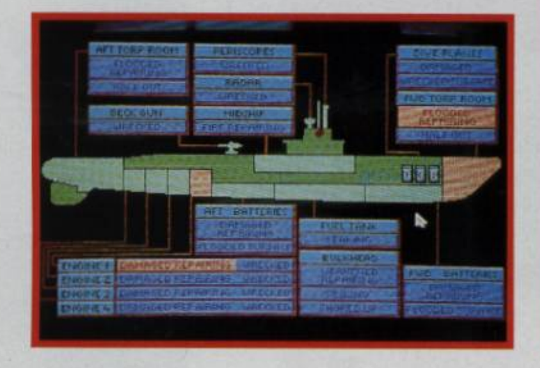
Disponible sur Amiga.

90%

SILENCE ET PI

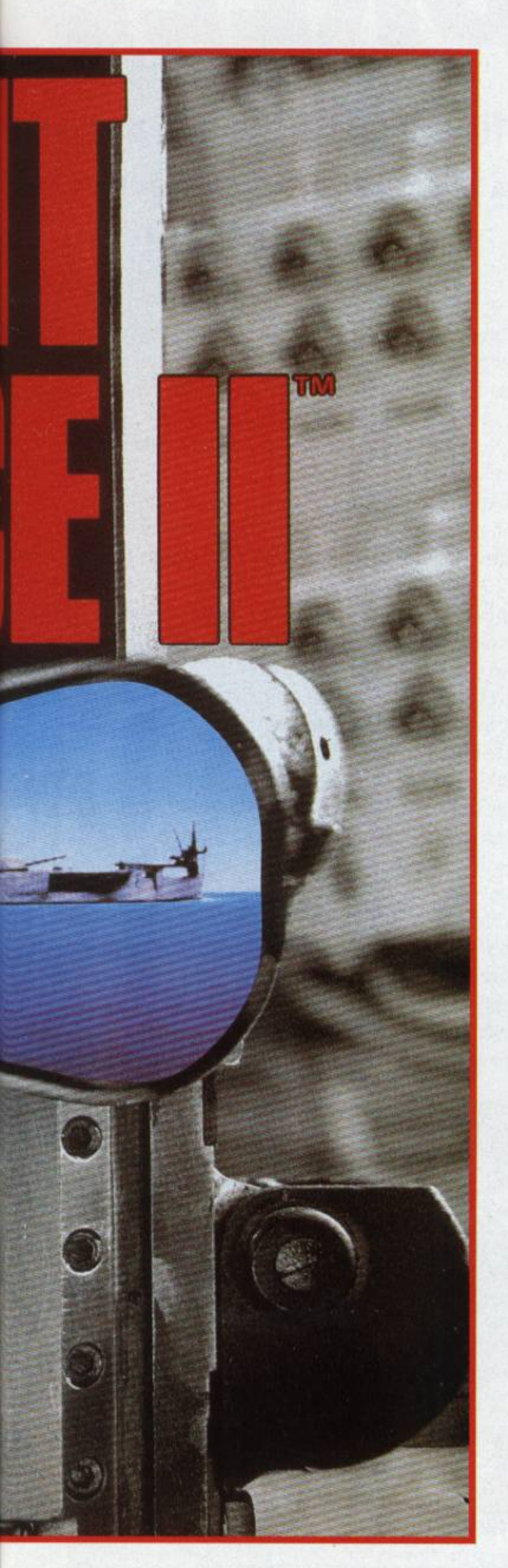






Silent Service II sera disponible chez tous les bons revendeurs infor

OFONDEURS ABYSSALES



Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires.

La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.

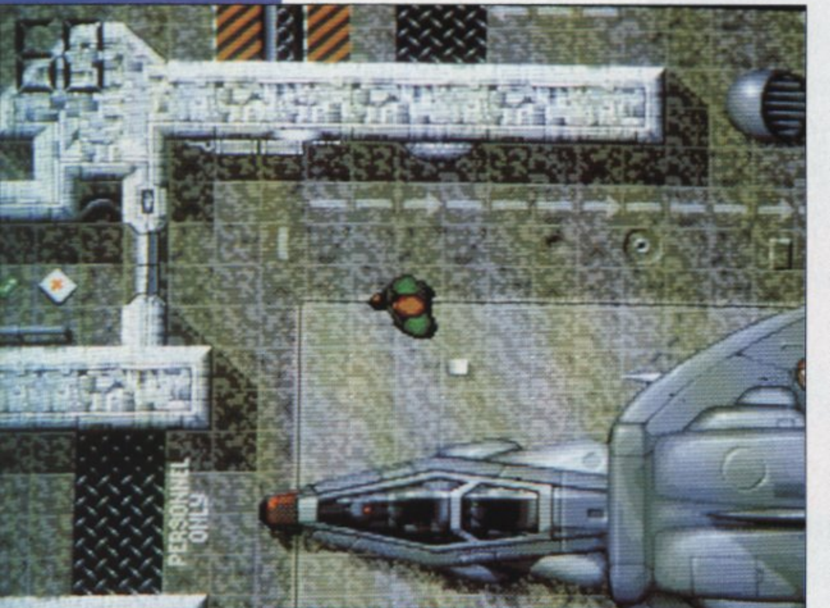
Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-mariniers de la Seconde Guerre mondiale.



ques pour vos Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC compatibles.

ALIEN BREED

La voix off vient de vous signaler qu'il faut prendre une trousse à pharmacie, faites vite.

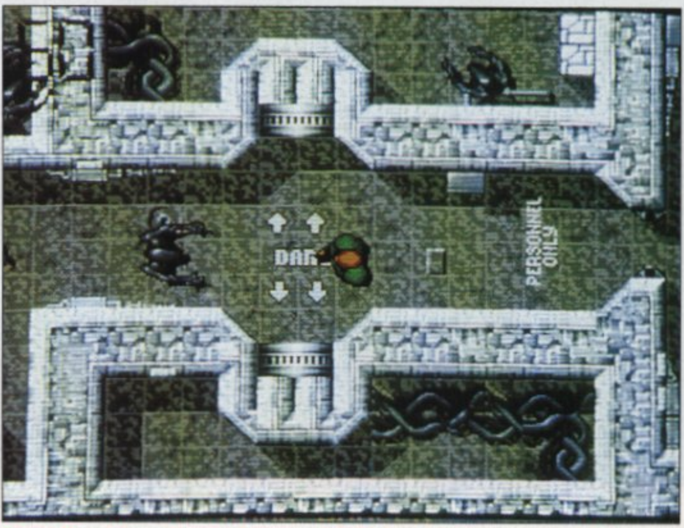


Le film Alien a beaucoup marqué les programmeurs de Team 17: frissons garantis!

Johnson et Stone sont des durs à cuire, des mercenaires d'élite du Corps Inter-Planétaire chargé des missions les plus dangereuses. Alors bien sûr, dès qu'il y a un coup vraiment foireux quelque part dans l'espace, hop c'est pour eux! Cette fois-ci, nos baroudeurs de choc sont vraiment gâtés, ils sont chargés de faire le ménage dans une station orbitale envahie par des aliens déchaînés. C'est vraiment le genre de boulot subtil qui leur convient parfaitement: il faut foncer dans le tas et pulvériser la tête des envahisseurs. Sans l'ombre d'un état d'âme, nos Mr Propre de l'espace débarquent sur la station et le grand nettoyage commence. Avec eux la saleté s'en va rapidement, sauf qu'il restera sans doute quelques traînées de cervelle d'alien sur les murs: ça fait un peu désordre, mais ce n'est qu'un détail.

En fait, la station comporte plusieurs étages qui se composent de petites pièces et de couloirs. Mais attention, il y a un os: les salles sont fermées par des portes qui ne s'ouvrent que lorsqu'on utilise une clé magnétique et ces dernières ne marchent qu'une fois. Heureusement, les aliens ont mis un tel souk dans la station que ces clés traînent par terre au hasard des salles; toutefois, il ne s'agit pas de gaspiller ces précieuses clés, car vous courez le risque d'être bloqué et de ne plus pouvoir avancer faute de pouvoir ouvrir les portes qui vous barrent le chemin. Si cela vous arrive, il ne vous restera plus qu'à revenir sur vos pas en espérant découvrir une clé que vous auriez négligé de ramasser, tandis que les aliens en profiteront pour vous traquer de plus belle.

Au cours de votre exploration, vous ramasserez de l'argent avec lequel vous pourrez vous procurer armes et équipements, ou encore des trousses à pharmacie pour panser vos blessures. Mais attention, vous allez rencontrer bien des pièges tout au long de votre progression, comme des souffleries particulièrement traîtres, des barrières magnétiques, ou encore des portes anti-incendie. Il peut se révéler utile de refermer une de ces portes afin de protéger vos arrières, mais réfléchissez bien avant de le faire, car une fois qu'elles seront enclenchées vous ne pourrez plus revenir sur vos pas. Alors, n'hésitez surtout pas à jeter un coup d'œil sur la carte des lieux afin d'établir un itinéraire vous permettant de progresser en ouvrant le moins de portes possible. Pour cela, vous pouvez utiliser les terminaux d'ordinateur disséminés dans chaque étage et par la suite, il est recommandé d'acheter une carte de poche. Une mission différente vous attend à chaque étage du complexe et une fois qu'elle est accomplie, il faut foncer vers la sortie avant que tout n'explose.

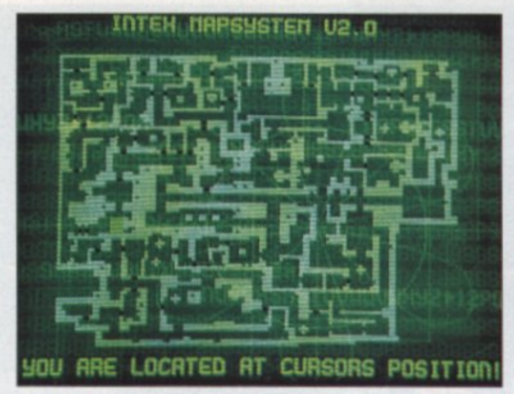


Cette soufflerie est particulièrement dangereuse, d'autant plus que les aliens vous encerclent.

tests

 Si les maçons construisaient les immeubles comme les programmeurs programment, le premier pivert venu pourrait détruire la civilisation.





Utilisez les terminaux d'ordinateur chaque fois que possible, cela vous permettra de connaître votre position et de faire toutes sortes d'achats.



Les petits aliens, genre scorpions, sont encore plus dangereux en raison de leur petite taille et de leur rapidité.



Une fois votre mission accomplie, foncez vers l'ascenseur qui mène au niveau suivant.



C'est encore mieux de jouer à deux et on progresse plus rapidement avec un bon esprit d'équipe. Les mauvais camarades seront déçus, on ne peut pas se tirer dessus!



Attention aux aliens qui sortent du sol sous vos pas!



La porte à incendie une fois refermée, vous ne pourrez plus revenir en arrière.



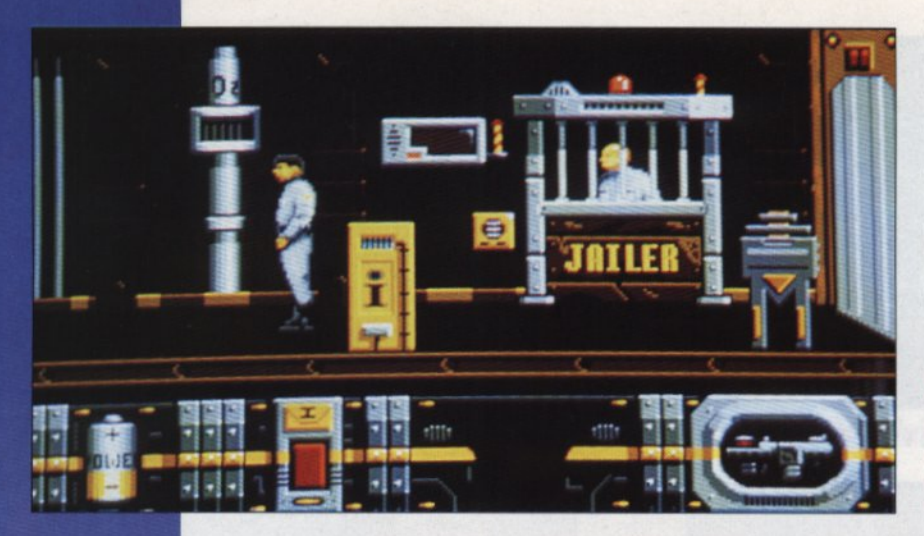
testé sur AMIGA par Alain Huyghues-Lacour

Autant le dire tout de suite, Alien Breed n'est pas un chef-d'œuvre d'originalité. Le jeu ressemble énormément à Eagle's Nest (un jeu avec lequel je me suis vraiment éclaté sur C64, puis sur ST il y a quelques années), qui lui-même était déjà un clone de Gauntlet. Cela dit, en dépit de ce manque d'originalité, Alien Breed est une réussite. La bonne vieille recette fonctionne parfaitement bien et on se prend tout de suite au jeu. On enchaîne partie sur partie et on a toutes les peines à décrocher avant d'être venu à bout de ce programme infernal. Faut dire que la réalisation est excellente, qu'il y a plein de petites innovations intéressantes qui rendent cette aventure très réaliste. Le jeu à deux est particulièrement plaisant, mais on s'éclate également lorsqu'on joue seul. Le principal point fort d'Alien Breed, c'est l'ambiance que ce jeu dégage, grâce notamment à une bande sonore envoûtante, ponctuée par les interventions d'une voix digitalisée de bonne facture. Si vous avez juste envie de vous défouler avec un jeu aussi accrocheur que passionnant, ne ratez pas Alien Breed. Un jeu d'action pur et dur, qui ne manque vraiment pas de punch.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**18**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**17**

91%

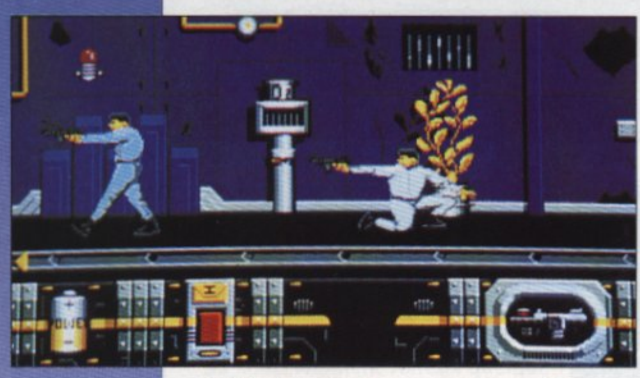
MEGASTAR joystick



L'aigle d'or revient, porté par le vent de Loriciel. Une tornade d'action en perspective!

Ces bornes d'informations seront pour vous très utiles. Vous pourrez y consulter les dernières infos, regarder les messages que certaines personnes vous auront envoyés, jouer au réversi si l'envie vous en prend et même sauvegarder la partie si jamais vous voulez souffler cinq minutes.

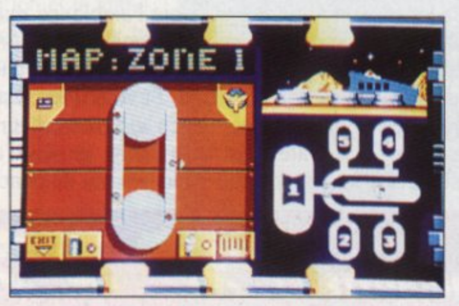
L'AIGLE D'OR 2, LE RETOUR

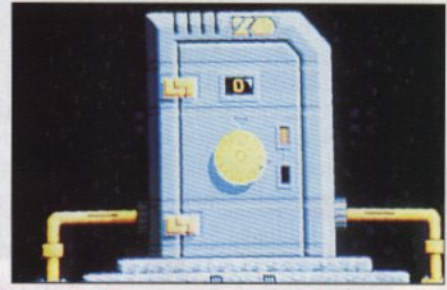


Quel plaisir de pouvoir abattre tous ces abrutis en uniforme. C'est drôle, mais vous aussi vous êtes en uniforme! sans doute êtes-vous l'exception qui confirme la règle, enfin, c'est à souhaiter sinon vous n'êtes pas près de retrouver l'Aigle d'Or!

Le Grand Prêtre Nahmur, un être absolument haïssable et méprisable, a dérobé, à l'issue de combats excessivement violents, la mythique et tout autant mystique statuette de l'Aigle d'Or. Si vous vous souvenez bien de la première partie de cette aventure, vous savez combien la statuette de l'Aigle d'Or est importante et quelle est sa valeur. En effet, la Légende affirme que celui qui possédera cette véritable relique et qui aura la chance d'être l'Elu sera investi d'un incommensurable et quasi-terrifiant pouvoir. Le Grand Prêtre Nahmur ayant, dans sa folie, songé qu'il pouvait être l'Un, l'Elu, s'est rapidement rendu compte qu'il n'avait pas cette chance. De rage, il a pris la terrible décision de séparer l'Aigle en cinq parties et de cacher ces cinq morceaux de relique dans des coffres. Ces coffres sont dispersés dans les couloirs de cette base lunaire et ne s'ouvrent que par combinaison. Il existe aussi certains coffres qui, s'ils sont vides, vous feront néanmoins repérer en tant que rebelle. Mais vous, qui êtes-vous? Un soldat parmi les autres au coeur de cette immense base et qui, un jour, fut frappé par la divine providence, et su ainsi qu'un destin extraordinaire l'attendait. A vous de découvrir ce que l'on attend de vous. Qui aider? Les mutants, qui ne cessent de vous envoyer des messages vous laissant souvent bien sceptique? Le Grand Prêtre, qui voudra, dans son infinie bonté vous rappeler à l'ordre? Qui écouter? Vous voilà seul, cible des autres soldats de la base, vos anciens collègues, ne sachant ni où aller ni que faire, ayant comme seule piste la certitude qu'il vous faudra mettre la main sur le fameux Aigle d'Or. Mais peut-être saurez-vous vous faire des amis? A vous de mener cette enquête avec brio, en scrutant les murs et en étant à l'affût du moindre indice, du moindre signe suspect.

A votre disposition, cette carte de la base très pratique pour se repérer facilement. Sachez tout de même que ce même plan vous sera fourni sur papier avec le jeu, le tout étant accompagné d'auto-collants qui vous permettront d'indiquer vos découvertes au fur et à mesure. Une idée bien sympa qu'ont eue les programmeurs!

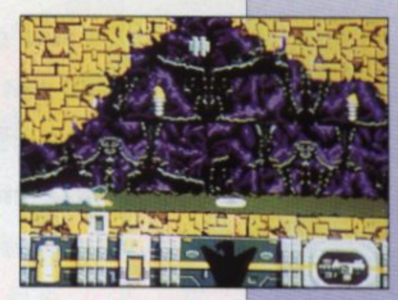




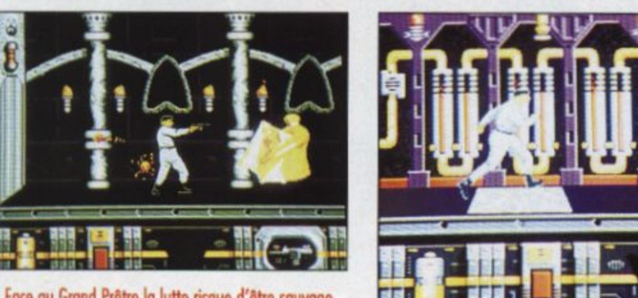
Voici l'un de ces fameux coffres où sont enfermées les parties de l'Aigle. La combinaison vous sera donnée par un autre coffre sur lequel vous retrouverez le motif gravé en haut de la porte. L'un de ces coffres ne pourra s'atteindre qu'une fois le héros arrêté par la garde. Alors, un seul cri: "A la garde!!!"



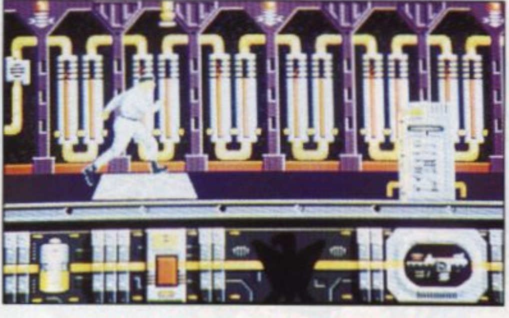
Voici le seul et unique moyen d'obtenir des armes: l'armurie du Complexe. Vous pourrez échanger votre vulgaire pistolet contre d'autres armes qui seront indispensables pour franchir certaines étapes, comme ce pistolet thermique qui sera très pratique pour faire fondre des couches de glace. Vous aurez aussi ici la possibilité de déposer votre arme, autre condition indispensable pour pénétrer certains secteurs bien spécifiques.



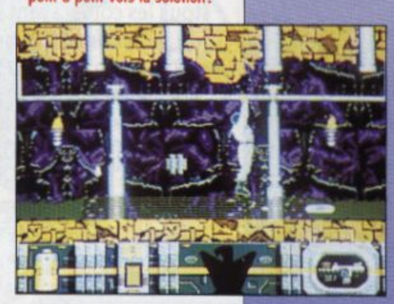
Toutes les positions sont bonnes pour éviter les dangers! En rampant ou bien accroché à des tuyaux, vous progresserez petit à petit vers la solution!

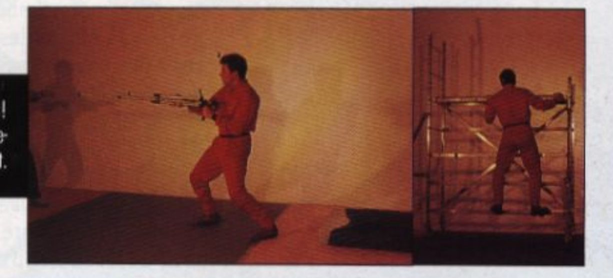


Face au Grand Prêtre la lutte risque d'être sauvage. Tirez sans répit et faites disparaître cet être abominable. Il paraîtrait qu'il a une fille?! Méfiez-vous, on ne sait jamais, mais gardez comme principe que l'on ne frappe jamais une femme faible et sans défense. Un peu de tenue que diable!



Pour passer ces plaques, aucun problème! Un petit saut et hop! Il est bien sûr beaucoup plus simple de trouver l'interrupteur et de le baisser mais, on ne tombe pas toujours dessus.





Voyez un peu ce que les programmeurs sont prêts à faire pour vous! Les voici en train de préparer les digitalisations de personnages en mouvement. Un sacré travail qu'il convient de saluer comme il convient.

testé sur ST par T.S.R.

Voici la suite d'un jeu qui fut l'un des plus grands succès des années 80. Les années 90 doivent-elles s'attendre à avoir avec cette suite un nouveau raz-de-marée d'enthousiasme, à l'occasion de la sortie de l'Aigle d'Or 2, le Retour? La réponse est en fait assez mitigée. Il est certain que ce jeu d'arcade/aventure présente certaines faiblesses, comme la présence de pièges que l'on a déjà vu mille fois et parfois bien mieux réalisés. Je citerai pour l'exemple ces plaques électrifiées sur le sol au dessus desquelles il faut sauter ou, si vous êtes malin, qu'il suffira de désactiver, ou bien encore ces gouttes d'acide qui tombent du plafond et qu'il faut éviter. Autre point que l'on a déjà vu: le jeu dans le jeu. A certains moments de la partie, il vous est possible de participer à une partie de Reversi qui est sans autre visée que de vous faire jouer à ce jeu. Ceux qui aiment le Reversi seront gâtés car le niveau de jeu proposé est très élevé et il faut réellement se casser la tête pour vaincre, mais cette victoire ne vous apportera strictement rien au niveau de l'enquête, alors pourquoi perdre du temps? Pourtant l'Aigle d'Or 2 se démarque par de nombreux points originaux sachant susciter un intérêt sans cesse croissant. Bien que le scénario en lui-même ne soit pas d'une fraîcheur et d'une originalité transcendantes, on ne peut pas s'empêcher de se passionner pour cette quête, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il vous faut mener l'enquête par vous-même du début à la fin de l'aventure. Autant dire qu'il faut avoir un bon esprit de déduction, mais aussi de bons yeux pour repérer les nombreux indices qui s'offrent à vous. Enfin un jeu d'aventure où il faudra se creuser la tête un minimum! La partie arcade est elle aussi très loin d'être négligée et il faut souligner que les programmeurs y ont apporté un soin tout particulier. Les mouvements du personnage principal sont d'un réalisme plaisant puisqu'entièrement digitalisés, ce qui assure à ses gestes une fluidité très humaine et par conséquent très belle. Bref, l'Aigle d'Or 2 est très agréable tant sa réalisation aussi bien sonore que graphique est soignée et même si l'histoire pêche par un peu trop de simplicité, il vous fera passer d'excellents moments où angoisse et passion seront habilement mêlées.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**15**



Disponible sur PC, Amiga, ST, Amstrad.

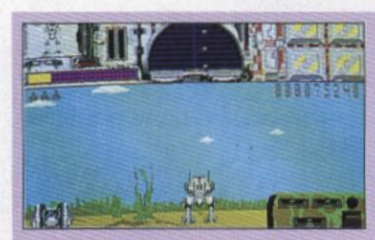
A pied ou en vol, un seul mot d'ordre pour cette machine toute droit sortie des laboratoires Loriciel: massacre!

THUNDER BURNER

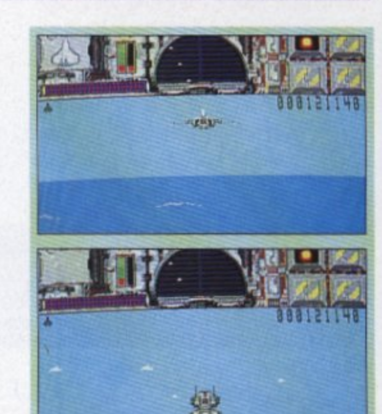
Les Transformers ne sont pas morts! Vive le machine power! Vous voilà aux commandes d'un gigantesque robot d'acier suréquipé de tous les côtés, ayant la particularité de se métamorphoser de temps à autre en un vaisseau supersonique! Spécialement créé pour anéantir une présence ennemie toujours aussi détestable. C'est d'ailleurs l'unique moyen encore à ce jour pour détecter l'ennemi, c'est qu'il est invariablement détestable, et c'est scientifiquement prouvé!

Quoi qu'il en soit, il vous faut venir à bout des douze missions qui vous seront confiées, faites-y attention, ne les abimez pas! La dernière étape, après avoir descendu en flammes des dizaines d'objets volants peu identifiables arrivant de tous les côtés, sera la forteresse ennemie! Vous n'arriverez là que si, bien entendu, vous avez assez de carburant. Ce précieux carburant se collectera sur votre route sur des aires facilement repérables au dessus desquelles il faudra passer. Mais ce n'est pas de carburant dont vous aurez besoin pour vaincre les douze chefs de fins de niveaux! Il faudra jouer de ruses et de vitesse pour les faire exploser en mille et un boulons! Vous pouvez toujours essayer de corrompre l'ordinateur, mais c'est beaucoup moins efficace.

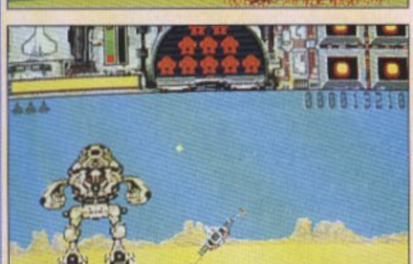
Mine de rien, la vie de héros intergalactique n'est pas toujours évidente! Si jamais vos études vous destinent à pareille carrière, méfiez-vous.



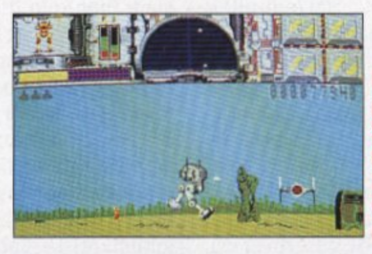

Sur le sol, les ennemis passent leur temps à vous canarder. Comment espèrent-ils donc un jour se faire aimer s'ils vous tirent sans cesse dessus. Autre caractéristique de l'ennemi, il est bête! La preuve, c'est qu'il croit que l'ennemi c'est nous! Ah! Ah! j'en ris encore!



Si vous n'avez assez d'énergie lorsque vous arriverez au niveau trois, vous risquez de faire plouf! En effet, ce niveau ne peut se passer que dans les airs, à moins, bien sûr, que vous ne connaissiez un truc pour marcher sur l'eau!

Pour faire disparaître ces abominations de notre douce planète, un conseil: bougez vite et visez juste! Pas un instant de répit face à ces créatures gluantes et cruelles. Essayez d'opérer un va-et-vient de gauche à droite de l'écran tout en ne cessant pas de tirer. De cette façon, vous devrez vous débarrasser rapidement de ces choses rampantes, beurk!



Il y aura aussi de petits chasseurs spatiaux pour vous mener la vie dure! Les fourbes! Souvenez-vous que ce terme est synonyme de celui d'ennemis et je suis sûr que ces derniers ne diront pas le contraire. Comme quoi je vous inculque une philosophie universelle!

testé sur ST par T.S.R.

Un shoot them up, un! Bien amusante cette idée de se transformer en fonction de son énergie disponible. Plus que de tirer à ne plus savoir où donner de la tête, il faut surtout mettre la main sur des sources d'énergie. Abattre l'ennemi apparaît plus comme accessoire qu'autre chose. Les effets sonores, aussi bien la musique que les bruitages, sont bons, voire très bons sur la page de présentation. L'animation assez pesante rend bien compte de la lourdeur de la machine qui, pas à pas, pesamment, s'avance au travers des lignes ennemies variées en décors et en adversaires.

En somme, Thunder Burner, sans être d'une originalité transcendante, est un shoot them up sympathique et agréable.

GRAPHISME	**13**	**SON**	**16**
ANIMATION	**14**	**MANIABILITE**	**13**



Disponible sur ST.


BABY JO
le super Héros !
ENFIN SUR VOS ECRANS
ATARI ST
Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles
in
"GOING HOME"
Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.
UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !
UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !
LORICIEL
CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91
Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil
❑ OUI je commande 1 ou .... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
❑ OUI je commande 1 ou ....Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
Nom :
Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.



Par moment, des sprites digitalisés se superposent aux dessins du décor, sans que le jeu en soit ralenti pour autant.



Heureusement, de longues séquences animées permettent de souffler. Curieusement, en revanche, le jeu commence directement, sans autre intro que la voix digitalisée.

DRAGON'S LAIR
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Avec ce deuxième volet de Dragon's lair, Ready Soft nous propose un nouveau produit sans surprise mais très beau.

"Dragon's Lair, a fantasy adventure where you become a bravous knight". C'est ainsi que commencent les aventures du chevalier Dirk bien connu des amateurs de jeu d'aventure et de réflexes. Jeu? A voir; en effet, au moment où retentit le célèbre "Lead on adventurers, your quest awaits", qu'on connait tous par coeur, vous vous apprêterez à passer des heures, des jours, des nuits (des années si vous n'êtes vraiment pas doué) à torturer vos méninges et vos muscles dans ce qu'il est convenu d'appeler une quête à répétition. En effet, ce second volet est au moins aussi difficile à terminer que le premier, et comme les scènes s'enchaînent à un rythme d'enfer, on revoit de nombreuses fois les mêmes actions avant de comprendre le truc permettant de passer au problème suivant. Lorsque commence le jeu, vous êtes au pied du repaire de "Shapeshifter", triste sire ayant enlevé la doulce Daphné, ycelle, comme bien on s'en souvient, est la oiselle pour qui votre cœur palpite. Mais d'ici à la prendre par sa main blanche afin que de la conduire au jardin de son père, va s'agir d'échapper aux nombreuses chausses-trappes sans coup férir. Comme dans le premier volet, il faut donc respecter un timing parfait (la musique aide beaucoup) et sautiller à droite à gauche, esquiver, sortir son épée, sautiller à nouveau. Inutile de dire qu'il ne s'agit pas d'une partie de plaisir. Enfin, si, mais pas au sens où on l'entend habituellement lorsqu'on parle de jeux.



Plus compliqué que le premier volet, Dragon's Lair 2 nécessite très souvent d'enchaîner rapidement les mouvements dans une seule scène, comme ici.

testé sur PC par Moulinex

Le graphisme, plus beau que celui du premier volet, reste cependant dans le même genre: attention aux escaliers dès qu'une courbe se dessine! De l'animation, rien à dire sinon qu'elle est parfaite, fluide, rapide, bref, toujours semblable à un dessin animé. Côté son, même remarque: c'est plein de bruitages et de musiques digitalisées dignes d'un film d'aventure (avec carte sonore of course).

En ce qui concerne les commandes, joystick ou clavier, difficile de dire si elles obéissent instantanément, le logiciel ne les prenant en compte qu'à un moment précis. Remarquons enfin que le manuel est en français, ce qui est une bonne chose et qu'il est rédigé n'importe comment (où est le bouton "feu" du clavier? la réponse est "0" du pavé numérique), ce qui est une mauvaise chose.

GRAPHISME VGA	15	SON ADLIB	16
ANIMATION	18	DIFFICULTE	20

89%

Disponible sur PC. Notice VF : 5

tests



NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...
PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment System
PC Interface with Games Card
AMSTRAD® 464 + AND 6128 +, GX 4000
AMSTRAD PC®
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.



ULTIMA VI

Résonnez trompettes et toutes ces sortes de choses: le sublissime jeu d'Origin est enfin adapté sur Amiga.

Comme on retrouve de vieux amis ou bien des lieux qu'on croyait ne plus revoir, Ultima VI revient en force sur Amiga pour le plus grand bonheur des fanas de la série. Loin de moi l'idée de résumer tous les épisodes aussi, sachez seulement qu'aux dernière nouvelles, vous aviez quitté le monde de Brittania en vainqueur, après avoir défait les forces maléfiques du monde d'en bas. Lorsque commence ce nouvel épisode, vous êtes tranquillement chez-vous en train de rêvasser. Dehors, la pluie tambourine aux carreaux. Tout est calme, à sa place. Trop, sûrement pensez-vous. Sans doute pour vous donner raison, un éclair déchire soudainement les cieux et tandis que l'averse redouble d'intensité, vous vous sentez imperceptiblement attiré au dehors. Avisant une pierre étrange posée à même le sol du jardin, vous vous en saisissez. Immédiatement, une porte de lune s'ouvre devant vos yeux. A voir sa couleur d'un rouge malsain, vous n'hésitez pas un seul instant et sans réfléchir, vous la traversez.

Au terme de ce voyage vers Brittania, vous vous retrouvez ficelé sur un autel sacrificiel, prêt à être immolé par un monstre auprès duquel le Balrog passerait pour un tendre agnelet. Cependant que vous vous apprêtez à passer de vie à trépas, les monstres semblent hésiter et c'est avec un immense soulagement que vous voyez arriver vos amis de toujours, Iolo et Shamino qui ont tôt fait de vous libérer. En deux mots, il vous mettent au courant de la catastrophique situation dans laquelle se trouve le pays. Ces monstres venu des mondes souterrains sont en train de prendre le pouvoir à Brittania et menacent les choses les plus sacrées telles que les huit Vertus de l'Avatar...

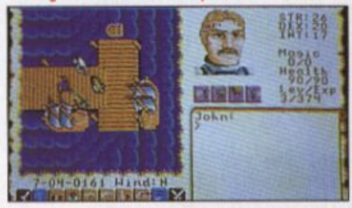


Dans les villes, vous rencontrerez de nombreuses personnes avec qui vous pourrez parler. Des alliés précieux pourront aussi se joindre à vous, telle Sherry, une petite souris (ben oui) fort utile pour explorer les recoins inaccessibles. M'est avis que Lord Brittish a lu le Cycle des épées de Fritz Leiber.



Bien qu'il soit pratique de gérer le matériel porté par chaque personnage, vous devrez veiller à ne pas vous surcharger, l'aventure étant riche en objets. A vous de ne prendre que ce qui est réellement utile.

Nouveauté de taille, les personnages de votre équipe peuvent se diriger en automatique. C'est pratique en cas de combat. Il suffit simplement de déterminer au début de la partie de quelle façon vous souhaitez les voir réagir en leur attribuant certains mouvements ou esquives. Naturellement, on peut reprendre le contrôle manuel et surtout, disséminer l'équipe en dirigeant ses membres un par un.





Si vous ne disposez pas de personnages à importer de l'épisode précédent, vous pouvez en créer un. Reprenant le principe de Ultima IV mais cette fois-ci avec des fioles et non des cartes de tarot, on retrouve la bohémienne qui pose des questions. De vos réponses découleront la personnalité et les capacités du joueur que vous incarnerez.

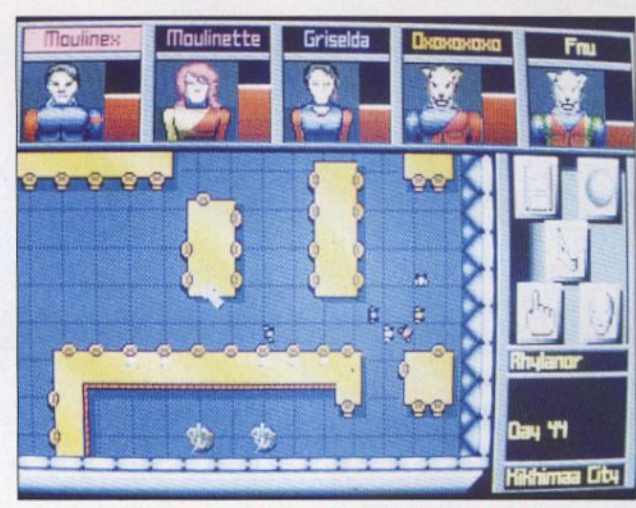
MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Moulinex

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le jeu a subi une véritable refonte: finie la visualisation à deux niveaux suivant que l'on se trouve en ville ou à l'extérieur. Maintenant, tout se passe à la même échelle, vue de haut en simili 3D du plus bel effet. Du coup, on peut utiliser le moindre petit objet présent à l'écran et profiter d'un graphisme absolument extraordinaire. Côté sons, pas de problème non plus puisque l'Amiga est (pour une fois) utilisé intelligemment. De plus, les morceaux sont superbes et très évocateurs. Les commandes sont elles aussi simplifiées pour notre plus grand plaisir et même si les accros du clavier peuvent encore jouer à la main, l'utilisation de la souris reste de loin l'option la plus pratique. En revanche, les animations du début sont absolument pourries, particulièrement en ce qui concerne le scrolling. Heureusement, cela n'entrave en rien le déroulement de la partie, aussi n'en ai-je pas tenu compte.

GRAPHISME 15 — SON 16
ANIMATION 14 — DIFFICULTE 17
95%
Disponible sur AMIGA, PC.

Cet écran représente votre équipe et le terrain qu'elle est en train d'explorer. Pour entrer dans une maison, il suffit de se présenter devant la porte et...



... et hop! on se retrouve dans une pièce, parfois un véritable labyrinthe.

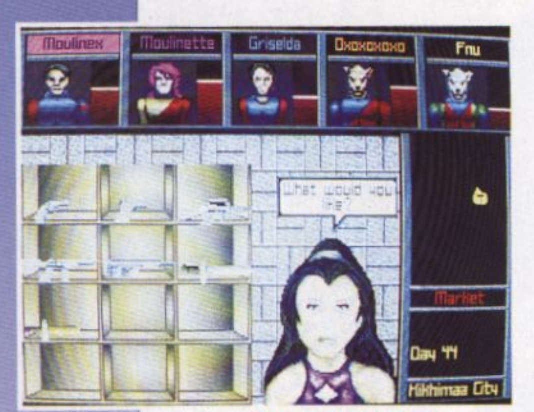
MEGATRAVELLER II

Partez à la découverte des "anciens" dans ce JdR de Empire.

Chic alors! Encore un JdR se passant dans un monde futuriste. Megatraveller 2 vous propose de partir à la recherche d'une légende: celle de "Grand-père". Bien entendu, il ne s'agit pas d'un illustre aïeul de chair et d'os, tout du moins pas au sens où on l'entend, puisque cet énigmatique vieillard est un "grand ancien"; une sorte de Dieu si vous préférez. Pour certains, il aurait disparu il y a bien longtemps; pour d'autres, il aurait été déchu par des descendants jaloux. Quoi qu'il en soit, le monde auquel vous appartenez est en train de tomber en ruines. Les grands anciens se seraient-ils réveillés? Le jeu commence par la vision d'une bande enregistrée montrant un groupe de touristes décimés par une irruption volcanique de Slim. Pas de toute, la planète Rhylanor se réveille. Un groupe de scientifiques est donc dépêché sur place afin d'étudier le phénomène et de découvrir qui se cache derrière tout cela.

Ce groupe de 5 personnes, c'est vous qui allez le commander. Cependant, une option encore trop souvent absente des jeux de ce type permet de passer d'un personnage à l'autre. Mieux encore (ouais, super!) on peut séparer le groupe et explorer ainsi beaucoup plus de terrain. C'est qu'en effet, l'endroit est vaste, d'autant que deux types d'explorations cohabitent dans ce logiciel: une exploration "au sol", à la Ultima, qui permet déjà de se dégourdir les jambes jusqu'à plus soif (expression étrange s'il en est), et une exploration "en gros plan" destinée à visiter des endroits précis (villes, pièces, etc.).

Ne croyez pas cependant que le jeu se résume à cette promenade. Jeu de rôle oblige, comme on dit, vous pourrez discuter avec les personnages de rencontre, échanger, acheter ou vendre et surtout récolter des informations.



On pourra acheter des armes et du matériel en cours de jeu. Il faut dire que le coin n'est pas très sûr, en dépit des patrouilles fréquentes des robots de la sécurité.

A l'extérieur des villes, on se déplace sur un terrain semblable à une carte d'état-major. Lorsqu'il est possible de visiter un endroit, ce dernier est symbolisé par une icône marquée d'une lettre ("C" pour City, "T" pour Temple, etc.).



testé sur PC par Moulinex

Produit standard sur PC, ce logiciel bénéficie donc d'un graphisme agréable et de musiques gentillettes si l'on est équipé d'une carte ad hoc.

Les commandes, qui se font au clavier, à la souris ou au joystick (peu pratique avec ce type de logiciel), sont sans difficultés ni surprise. Bref, voilà un jeu intéressant de par son scénario, ce qui n'est déjà pas si mal.

GRAPHISME VGA	**15**	**SON ADLIB**	**14**
ANIMATION	**–**	**DIFFICULTE**	**16**

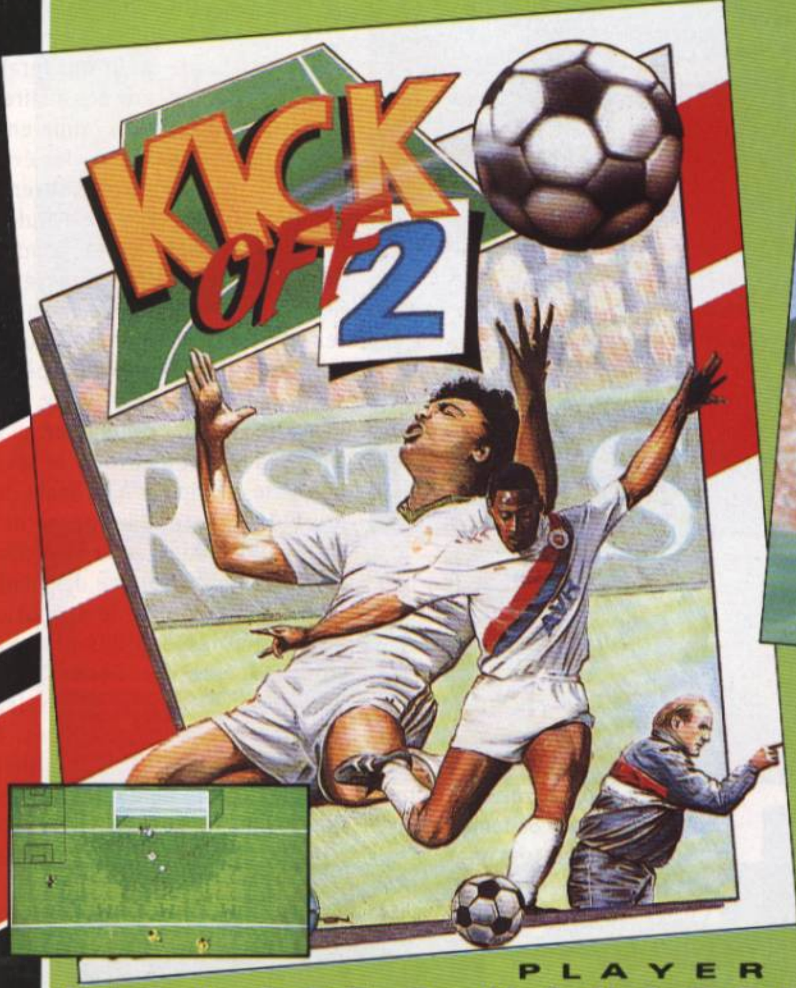
89%

Taille : 3 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 15

FOOTBALL CRAZY

3 OF SOCCERS GREATEST HITS!

HITS DANS LES JEUX DE FOOTBALL



Player Manager

36 15 UBI

KICK OFF 2 DATA DISK
AMIGA
ANCO
THE FINAL WHISTLE



KICK OFF 2

GENERATION 4 : - La seule et unique simulation de football qui ridiculise toutes les tentatives similaires.

TILT : - Sacré meilleur jeu de foot par la rédaction.

JOYSTICK : - Extraordinaire, mirifique, mirobolant ! KICK OFF 2 atteint la perfection.

PLAYER MANAGER

Managez vous même une équipe de football. Un jeu exceptionnel.

FINAL WHISTLE Le scenario qui est plus complet qu'un jeu.



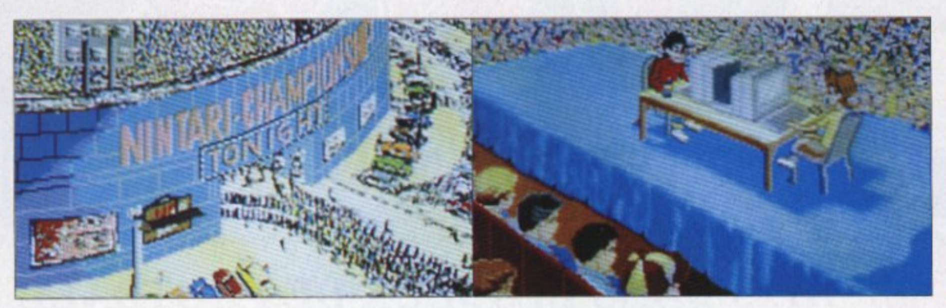
disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

distribué par
UBI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

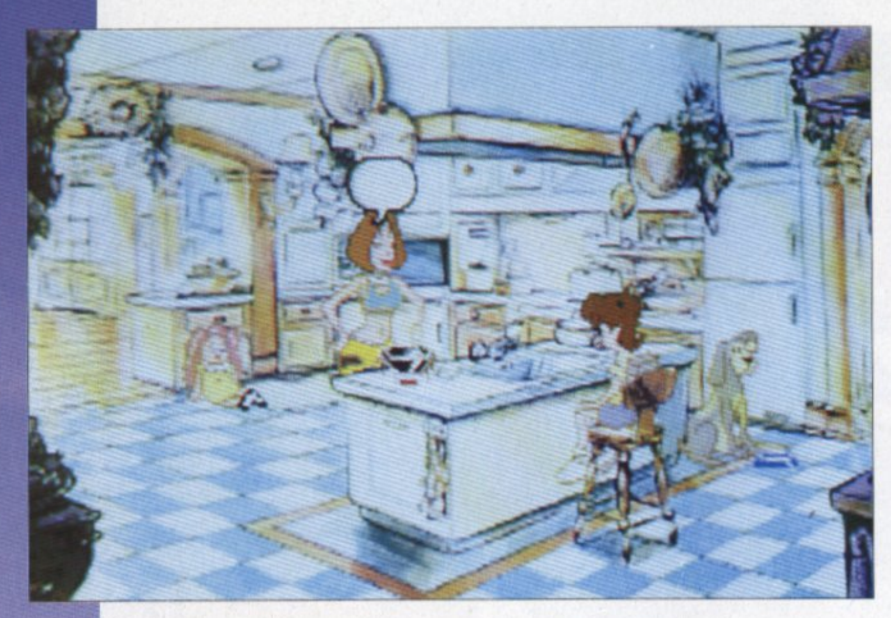
Bientôt disponible sur ST et AG

Et si vous aviez dix ans? C'est ce que vous propose le nouveau jeu de Dynamix.



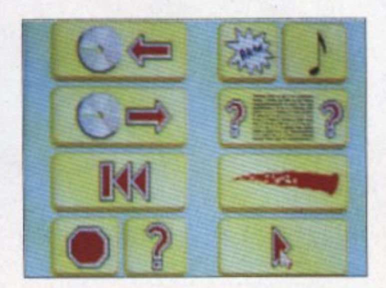


Rêve numéro 1: participer au grand concours de jeux vidéo Nintari (Atarendo?). D'ici là, il va s'agir de se tenir à carreau. Très souvent en cours de jeu, des animations venant se superposer à l'écran principal servent de lien avant une scène animée.



Les icônes sont simples à utiliser puisqu'elles apparaissent lorsqu'on déplace le curseur sur un objet. Par exemple, sur un personnage, celui-ci se transforme en bulle. Il est aussi possible dans tous les écrans d'observer des détails en utilisant l'icône loupe qui s'obtient avec le bouton droit.

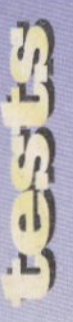
Willy, le héros que vous allez incarner a dix ans et appartient à la classe aisée (mais pas ringarde, enfin pas encore). Pour le situer, disons qu'il est plus proche du jeune héros de E.T. que de Santa Barbara. Sa famille, sympathique comme tout mais atrocement yuppie est composée de Sheila (sa moman sexy), Briana, sa peste de petite sœur qui parle en français pour frimer; Tiffany, sa peste de grande sœur qui ferait mieux de s'occuper de ses affaires et de Gordon, le père, apparemment un peu dépassé par les événements (ça leur arrive souvent, aux pères). Ajoutez à cela Duffy, un chien gentil et crétin comme on les aime et Hobny, une grenouille verte et crétine comme on les aime. Au moment où commence le jeu, Gordon, le père, vient d'être licencié et Willy, qui pense plus à son ordinateur qu'à ses études voit s'envoler le rêve de sa vie: participer à la finale de jeu vidéo Nintari. Le décor est planté, il va falloir gérer tout cela au mieux. Puisqu'on me demande mon avis, je trouve le scénario un peu en dessous des productions habituelles. Disons que Willy est à Dynamix ce que les Goonies sont à Indiana Jones; à savoir un truc agréable qui plaît aux américains de 25 ans et aux français de 10. Reste à savoir si à cet âge on dispose d'un PC de compétition.



Résolument moderne, le menu de contrôle s'apparente à un magnétoscope. C'est moche mais clean.



A tout moment, une aide est utilisable par le joueur mais attention, elle ne concerne que les commandes du jeu. Pour les Helps, appelez la Hot Line de Dynamix... aux Etats-Unis. Et si les importateurs se secouaient un peu, au lieu de se contenter de gérer (mal) les cartons qui arrivent de l'étranger? Beuh... m'est avis qu'une Hot-Line Sierra/Dynamix en France n'est pas pour demain...



BEAMISH



Le moindre écran est en général bourré de détails et comme on ne peut différencier les objets posés là pour faire joli des objets utilisables, la seule solution est de promener le curseur de la souris au petit bonheur.







C'est beau comme d'habitude, serait-on tenté de dire tant le tandem Sierra/Dynamix nous abreuve de chefs-d'œuvre ces derniers temps. Naturellement, l'animation des scènes d'action et des inter-écran est elle aussi bien réussie. Tenez, c'est à peine si le son est juste bon et non pas exceptionnel. Quant à l'interface utilisateur, elle ravira les fanas de la souris. Sans mentir, on peut dire qu'elle est parfaite. Finalement, c'est le scénario le moins captivant, dans l'histoire.

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	14
ANIMATION	16	DIFFICULTE	15
MANUEL VO	20	TAILLE 9	MO



Disponible sur PC

STRIKE FLEET

Electronic Arts a décidé de croiser dans d'autres eaux. Apparemment, le secteur était miné.

Avec ce logiciel, vous voilà promu au rang de... Euh, pour le moment vous n'êtes rien du tout puisque le but du jeu est justement de monter en grade en dirigeant une flotte composée de bateaux de guerre. Au commencement d'une partie, vous pouvez choisir le type de mission parmi 14 (protection, interception, combats et compagnie), puis, le type de bateau que vous allez "piloter". Suivant les capacités du bâtiment, un certain nombre de points vous sont alors attribués. Le but de la manœuvre sera d'équilibrer la dépense des points par vos prouesses pendant le jeu. Manque de pot, ce dernier n'est pas véritablement intéressant. Plus arcade (raté) que simulation, le bateau ne dispose même pas de différents postes de commande comme c'est habituellement le cas dans ce type de jeu (Silent Service, ADS qui pourtant...), et la carte mise à part, on doit se contenter d'un seul écran. Pas de salle des machines, de canon avant et arrière, d'entre-pont et autres passerelles.
La fenêtre de visualisation est minuscule et le logiciel réagit lentement comme nous allons le voir dans la fiche technique.



AMIGA - Sur un vrai bateau, en cas de gîte, on s'arrange pour rester parallèle à l'horizon tandis que le pont monte et descend. C'est l'impression que les programmeurs ont voulu donner mais c'est raté: seul le plafond du bateau bouge alors que le sol reste impeccablement droit. Il doit s'agir d'un scrolling à différentiel compensé. Ou alors le plafond est monté sur des piliers flottants DANS le bateau. Brrr...



AMIGA - Les cartes sont belles mais comme dit Jankelevitch (non, non, il n'est pas programmeur): "la carte n'est pas le territoire". Du reste, la présence d'un logo Lucasfilm Games sur la jaquette me laisse penser que ces derniers se sont lâchement débarrassés d'un produit qu'ils savaient moyen en le refourguant à Electronic Arts (bien que certaines vieilleries soient des merveilles, j'ajoute que Strike Fleet est l'adaptation 16 bits d'un jeu sur C64 comme en témoigne le copyright 1987/1991).

testé sur ST par Moulinex

Le son excepté (de superbes digits même pas grumeleuses comme c'est souvent le cas sur ST), le jeu n'est pas extraordinaire. Le graphisme, inégal, rend une impression de fouillis et du coup, les commandes (souris ou clavier) s'en trouvent alourdies. De plus (de moins?), les images 3D, trop petites pour qu'on leur pardonne, sont saccadés et moches. Mais qu'allait-il faire dans cette galère?

GRAPHISME 15 — SON 15
ANIMATION 13 — MANIABILITE 13
Notice VF : 19
70%

testé sur AMIGA par Moulinex

La fenêtre de visualisation est minuscule et le logiciel réagit lentement comme nous venons de le voir. Trêve de plaisanteries, le graphisme du tableau de commande est plutôt réussi mais effectivement, les images 3D qui apparaissent à l'écran sont petites, moches, animées au coup par coup et de mauvaises intentions. Les commandes sont peu claires ni très pratiques et surtout, en dépit de ce que laisse supposer les multiples détails de l'excellent manuel (en français), pas très nombreuses. Bref, c'est pas vraiment de la simulation et du reste, quelque soit le nom qu'on lui donne, c'est pas terrible.

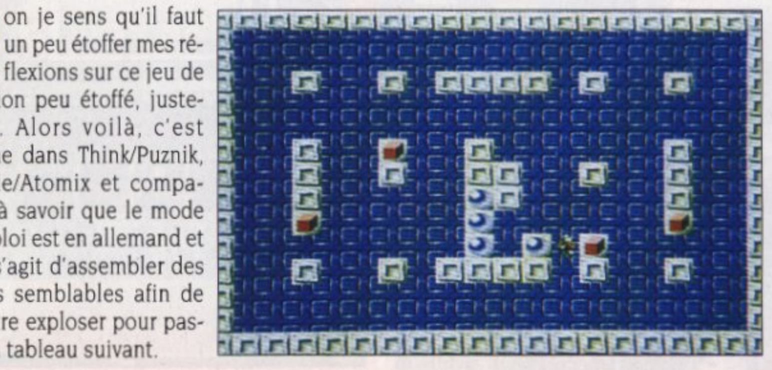
GRAPHISME 14 — SON 14
ANIMATION 12 — MANIABILITE 13
Disponible sur ATARI, AMIGA. Notice VF : 19
69%


DU JAMAIS VU...ULTRA RAPIDE...POLYGONES 3D...PHENOMENAL.
ROBOCOP™ 3
...LES IMAGES SE PASSENT DE COMMENTAIRES
TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.
ocean®
SPECTRUM . AMSTRAD . COMMODORE . ATARI ST . CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26

SLIDING SKILL

C'est un jeu de réflexion, c'est édité par Fun World, c'est intéressant. C'est tout.

Bon je sens qu'il faut un peu étoffer mes réflexions sur ce jeu de réflexion peu étoffé, justement. Alors voilà, c'est comme dans Think/Puznik, Shuffle/Atomix et compagnie: à savoir que le mode d'emploi est en allemand et qu'il s'agit d'assembler des pièces semblables afin de les faire exploser pour passer au tableau suivant.



Les pièces ne peuvent qu'être poussées et il faut parfois ramasser des options pour s'en sortir. Par exemple, la ventouse permet de soulever une pièce.

Ah oui, encore un truc: c'est une petite grenouille qui pousse et tire les pièces (et soulève lorsque l'option ramassée est une ventouse). A la limite, ça fait peur.

testé sur AMIGA par Moulinex

C'est pas très beau à voir, pas très beau à entendre à part la musique digit du générique et c'est pas très bien animé. C'est pas très terrible, quoi. En français, on dirait que c'est moyen mais comme le manuel d'utilisation est en allemand (c'est du comique à répétition), on ne sait pas trop quoi penser.

GRAPHISME	13	SON	13
ANIMATION	10	DIFFICULTE	15

75%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : 0.

SHUFFLE

Voilà un jeu de réflexion amusant édité par Tale Software. Dommage que l'idée ne soit pas d'eux.

Sie haben extrem starke Nerven? Oups! Ce jeu d'origine allemande est une ressucée d'Atomix, qui avait déjà été pompé sous le nom Gem'x.

Le but du jeu est simple mais passionnant: à l'aide du curseur, vous déplacez différentes pièces devant être connectées entre elles.

Ça, c'est le principe de base mais en réalité, c'est beaucoup plus fin car les pièces ne peuvent se déplacer qu'horizontalement et verticalement sur toute la hauteur (et la longueur, donc) de l'écran.

Pour connecter les pièces, il faut donc les positionner de telle façon qu'un déplacement les mette sur la même ligne. Amusant mais déjà vu.



testé sur AMIGA par Moulinex

Graphiquement, c'est indéfinissable. Propre pourrait-on dire mais l'Amiga n'est-il pas connu pour ça? Les animations, idem. Il faut dire que déplacer de minuscules blocs ne constitue pas une prouesse. Finalement, c'est encore la musique qui est la plus réussie de l'histoire. Détail piquant, l'idée est entièrement pompée sur le jeu Atomix. Second détail amusant, le logiciel dispose d'un manuel d'utilisation rédigé en allemand. C'est une belle langue mais moins répandue que l'anglais, lequel est déjà limite pour écrire des manuels d'utilisation de jeu.

GRAPHISME	13	SON	15
ANIMATION	13	DIFFICULTE	14

70%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : 0.

BAT 2

Encore plus intéressant que BAT 1, ce nouveau volet du hit d'Ubi Soft est réellement superbe.





Pour communiquer, il suffit de cliquer sur les mots mis en évidence comme dans les applications hypertexte. On passe ainsi d'une branche à l'autre de l'arbre. A noter que les personnages extérieurs peuvent eux aussi s'échanger des informations. N'hésitez pas à les interroger plusieurs fois.

Vous pourrez vous battre contre des Droïds gladiateurs ou tirer au pistolet (plusieurs modèles utilisables). Autre nouveauté, certains personnages pourront vous prêter main forte. Dans ce cas, vous déterminerez vous-même la position des différents membres de l'équipe comme dans un Wargame.

Depuis la découverte par Zygor Kyle d'un système composé de 9 planètes, advenu en 2121 au mois d'août, comme le lecteur s'en souvient sûrement, le temps a passé. Depuis BAT 1 aussi d'ailleurs et même si ces 48 calendes, euh... 2 années ont semblé longues, cela valait la peine d'attendre. Nous voici maintenant récompensé de cette patience puisque BAT 2 est enfin là et croyez bien que le résultat est assez monstrueux pour satisfaire les agents temporels les plus pointilleux. Je ne peux pas dire mieux, j'en ai tiré un immense Tch'adao (bien-être).

Avant tout, il s'agit pour le joueur de se créer un personnage digne de ce nom (on peut aussi en utiliser un "par défaut"). En effet, bien que ces considérations restent assez transparentes pour le joueur, le programme gère le personnage comme dans tous les JdR qui se respectent et l'on retrouve les attributs habituels, notés en pourcentage: Force, Intelligence, Charisme, Perception, Vitalité, Réflexes. De plus, 3 autres composantes non modifiables achèvent d'affiner votre personnalité: Expérience, Points de vie et Progression qui symbolise le déroulement de l'aventure (à 100%, vous avez gagné).

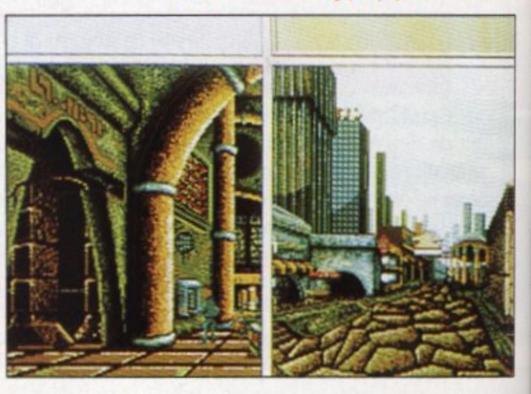
En début de partie, vous avez huit semaines pour entraîner le personnage afin d'améliorer ses caractéristiques. Au menu, entraînement physique, intellectuel, sensoriel, psychologique, self-control, armes et survie en milieu hostile. Pour cela, il suffit d'attribuer des semaines à l'une ou l'autre des caractéristiques que l'on souhaite développer, le logiciel se charge du reste. Voilà notre personnage prêt à remplir sa première mission.

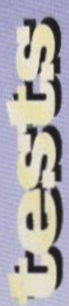
Vous devez retrouver Sylvia Hadford, un autre agent du BAT (Bureau des Affaires Temporelles) qui vous informera de votre mission sur Shedishan, la planète où va se dérouler une grande partie du jeu. Cette personne va vous confier une autre mission qui elle-même débouchera sur d'autres missions qui...

Bref, voilà un jeu très riche d'autant que ces missions ne sont en réalité qu'une des composantes du jeu. En fait, trois parties principales cohabitent dans BAT 2. Bon plan, bien que ces parties soient liées entres elles, on passe de l'une à l'autre sans problème puisque le logiciel remet les compteurs à zéro à chacun de ces modules: pas de risque de se voir pénalisé en fin de jeu pour une erreur commise auparavant. Grâce à un système propre à BAT 2, on évolue dans un arbre: en clair, cela veut dire qu'il existe une infinité de façons de s'en sortir et en dépit de quelques passages obligatoires communs à tous les joueurs, il est probable que chacun découvrira son propre BAT 2. Le meilleur reste à venir dans la fiche technique.

Préteur Moulinexus

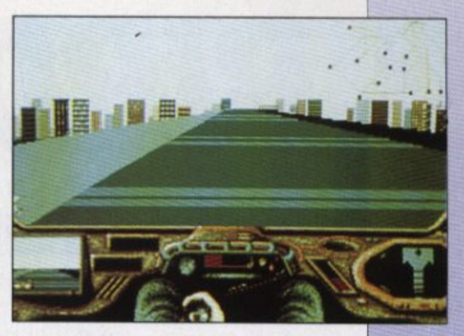
Le graphisme extrêmement soigné de BAT 2 contribue largement à créer l'ambiance. Vous évoluez dans un monde très riche, digne des meilleurs BD de SF. Roma II, la ville principale de la planète, est un hybride de Blade Runner et Caligula décrit comme étant du High-tech Paradox. En histoire de l'art, on pourrait appeler ça Néo-Classique Rouillé. Quand la colonne dorique en métaux rares se met au service de la décadence technologique, ça jette un maximum.







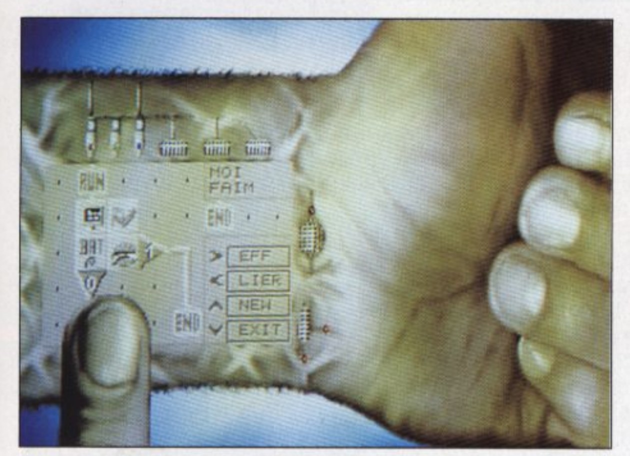
Vous pourrez gagner des sous et vous amuser dans des salles d'arcade. Au programme, Dames Chinoises (Chidam), Casse-Briques (Quatro, à quatre raquettes) et Tubular, un jeu où l'on doit remplir des récipients en gérant le passage de l'eau dans différentes vannes. Ces jeux sont tous superbes et ne dépareraient pas certains éditeurs qui en proposent de similaires à la vente (sans BAT 2 autour).



La via express vous offre l'opportunité de piloter un engin rapide. En haut à droite, on vous indique où aller mais rien ne vous empêche de jouer en automatique si l'habileté manuelle n'est pas votre fort.



Il existe 4 simulateurs en 3D permettant de se déplacer au dessus de la ville (Mosquito, Taxi atterrissant sur les immeubles); dans la ville (Katatruck); dans l'espace (Raeda V6); dans les tunnels des bases spatiales enfin (Shershoyer). Ces simulateurs disposent des options classiques: vue des différents côtés et vue de l'extérieur en mode caméra. Superbe.



Bob, l'ordinateur, vous permettra de programmer vos propres applications. Vous pourrez par exemple lui demander de vous prévenir lorsque les points de vie baissent dangereusement.



testé sur ST par Moulinex

Graphiquement, c'est indéniablement superbe d'autant qu'une nouveauté de taille rajoute à la complexité de la chose: dorénavant, il sera possible de scroller sur un écran afin d'y découvrir un objet, une entrée ou encore un personnage caché. Le son, lui aussi, est un miracle puisqu'à l'aide de la carte maison, on peut bénéficier sur ST de sons très réalistes pour un prix absolument ridicule. Les bruitages sont digitalisés et comble du luxe, gèrent les distances: en clair, cela veut dire que vous entendrez les sons lointains moins fort que les sons proches. Outre le réalisme, cela rajoute une dimension au jeu car on peut ainsi se servir de son ouïe comme de sa vue pour résoudre l'aventure. L'interface utilisateur à la souris est elle aussi parfaite. Des icônes dynamiques apparaissent à l'écran lorsqu'on déplace le curseur. Ainsi, si on pose ce dernier sur un personnage, la flèche se transforme en bouche. Un clic ouvre un menu permettant de communiquer. Seul reproche, les boutons sont toujours inversés. C'est super marrant mais très pénible tant qu'on ne s'y est pas habitué. Et lorsqu'on quitte BAT 2, il s'agit alors de réapprendre. Tsst...

En ce qui concerne les simulations, il faut là aussi crier au miracle. C'est de la véritable 3D, belle comme tout et surtout, agréable à jouer. Rarement plusieurs types de jeux ont aussi bien cohabité dans un seul logiciel. Enfin, quittons-nous en parlant de BOB, le bio-ordinateur qui a été revu entièrement et qui dispose maintenant d'un langage par icônes très performant rappelant un peu le Visual Basic sous PC.

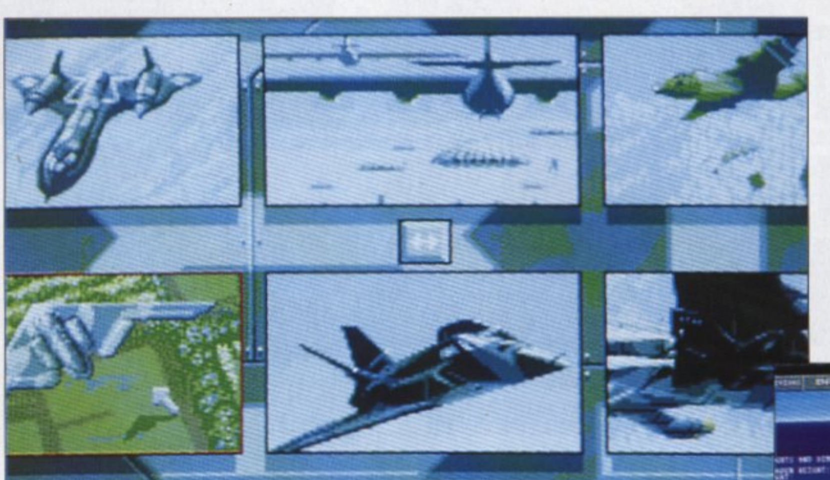
GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**
ANIMATION	**15**	**DIFFICULTE**	**17**

96%

Disponible sur ST, AMIGA, PC à paraitre

BIRDS OF PREY

Simulateur ambitieux d'Electronic Arts, ce produit est aussi un peu lent. Dommage.



Les missions, variées, sont pour le moment au nombre de 12 mais il est à prévoir que des disques supplémentaires suivront.

La vue 3D permet de se familiariser avec le type d'appareil que l'on va piloter.

Dans ce jeu, vous allez pouvoir endosser l'uniforme d'un pilote de la "force A" qui s'oppose aux méchants de la "force B". Ça fait plaisir de voir un jeu non partisan, me direz-vous. Oui, mais comme les "A" disposent d'avions de l'Otan et les "B" de matériel soviétique, on est vite rassuré sur les intentions des auteurs. Cela dit, le jeu réserve quelques surprises agréables aux spécialistes du pilotage aérien: en effet, ce ne sont pas moins de 27 appareils qu'il est possible de faire voler, ce qui représente une prouesse. Du coup, les engins n'étant pas tous destinés aux mêmes usages, de nombreuses missions sont proposées et les armes utilisables ont de quoi laisser rêveur le plus blasé des pilotes sur micro. En ce qui concerne le réalisme, deux modes sont utilisables, suivant qu'on soit intéressé par un vol "arcade" ou par un vol "réaliste". Toutefois, il ne faut pas s'attendre à voir le rejeton de Flight Simulator: plus ou moins compliqué, Bird of Prey reste avant tout un jeu, comme en témoigne la présence d'un mode pilote automatique qui permet de retrouver les cibles en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Bref, voilà une simulation de combats aériens très complète mais hélas très lente aussi comme on va le voir.

Sur cette carte, vous pouvez choisir un aéroport de départ. Suivant la mission à effectuer, il sera plus ou moins judicieux de partir de tel ou tel endroit.



Les commandes permettant de piloter l'appareil font appel au clavier et à la souris. Hélas, les commandes clavier sont peu pratiques: en appuyant sur G comme gear, par exemple, on actionne les volets de freinage (avec un A comme airbrakes).

testé sur* AMIGA *par Moulinex

C'est très beau, on ne peut pas dire le contraire mais hélas, c'est aussi très lent. Jamais un simulateur aussi complexe et complet n'a été vu sur Amiga mais tout se paye et la pauvre machine a bien du mal à suivre. Le son, encore incomplet sur la version testée laisse présager que le jeu finalisé sera extrêmement soigné de ce point de vue, enfin, d'écoute. Le pilotage se fait au clavier, à la souris ou au joystick mais les commandes (souris ou clavier) sont peu claires.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**16**
ANIMATION	**13**	**DIFFICULTE**	**16**
NOTICE VF	**-**		

Disponible sur Amiga, ST, PC.

85%




ocean



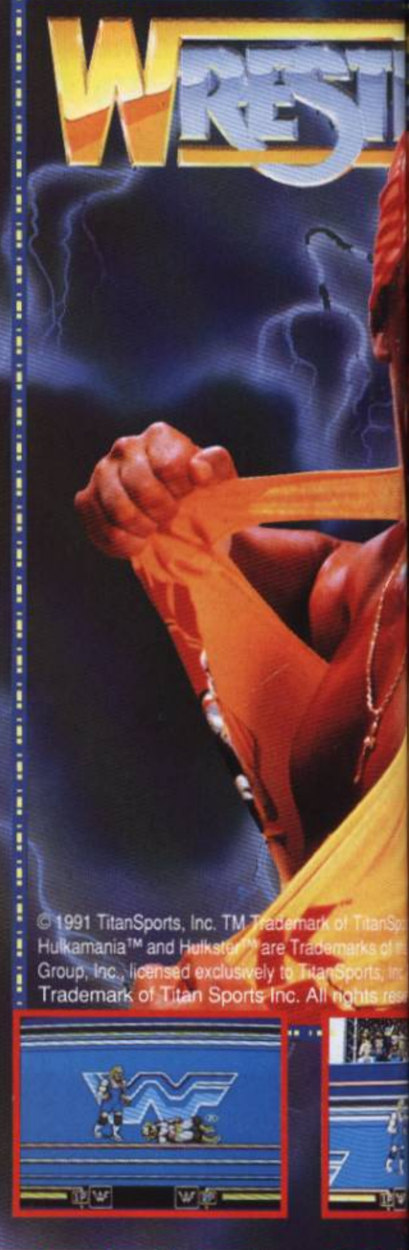
VOUS AVEZ TOUJOURS REVE

TERMINATOR™ 2
JUDGMENT DAY

ljn

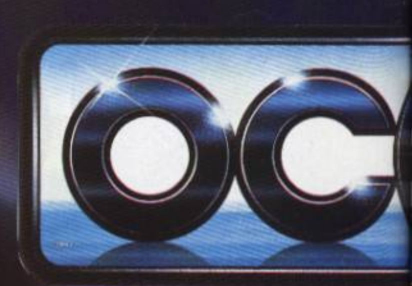
FREE T2 T-SHIRT

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
005400

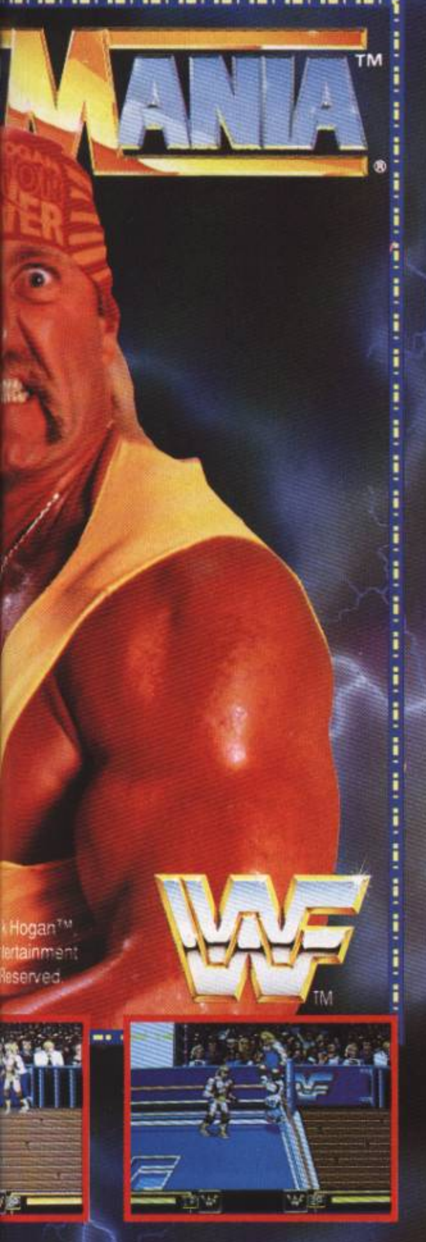


OCEAN VOUS OFFRE C

AMSTRAD
ATARI ST - CBM AMIGA
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES



DE DEVENIR UNE SUPERSTAR?



THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

MATT GROENING

BRAND X SPRAY PAINT NO CFCS

Acclaim

TE CHANCE UNIQUE!!!

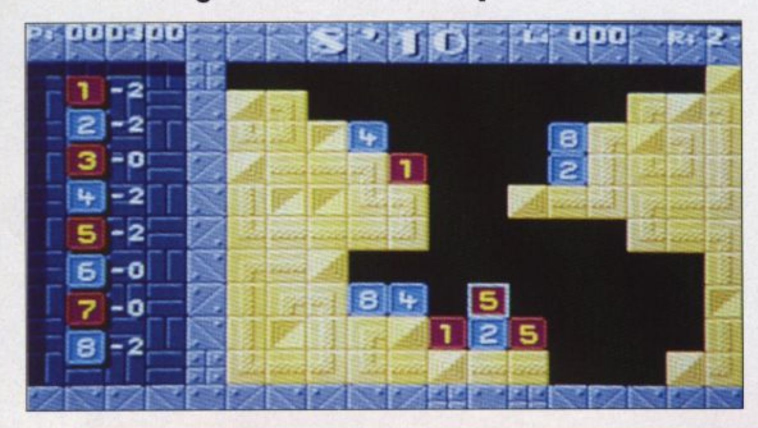


OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: 47663326 FAX: 42279573

THINK CROSS

Un jeu de réflexion

de Max Design amusant mais déjà vu...



Avec Shuffle (pourtant d'un autre éditeur), voilà donc le second jeu de réflexion amusant mais totalement pompé sur un autre (Puznik) qui nous vienne d'Allemagne. Comme quoi on critique les Japs mais apparemment, nos cousins (germains) se lancent eux aussi dans l'espionnage industriel. L'intérêt, c'est que le mode d'emploi n'est pas en jap. L'inconvénient, c'est qu'il est en allemand. A part ces considérations linguistiques, le jeu consiste à déplacer des pièces numérotées (ou avec des formes, ou des lettres) afin de former des paires. A chaque fois, la paire disparaît et lorsque l'écran est vide, on passe à la suite. Plus loin dans le jeu, on trouve des pièces allant par trois. Comme il n'est possible que de faire tomber ou glisser les pièces, mais jamais les faire remonter, il faut calculer son coup. C'est amusant mais pompé sur Puznik. Je l'ai dit?

testé sur AMIGA par Moulinex

Le graphisme est à peu près sympa (décors de fond marrants, premier plan "normal") et la musique est de bonne qualité. Enfin, c'est agréable à entendre, quoi. A part ça, RAS, on ne sais pas trop quoi penser de ce pompage de Puznik.

GRAPHISME	14	SON	14
ANIMATION	13	DIFFICULTE	15

70%

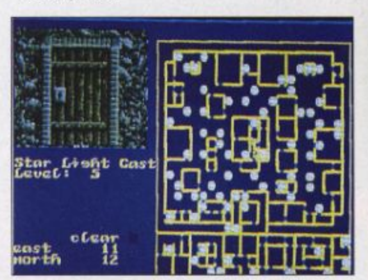
Disponible sur AMIGA. Notice VF : 0

BARD'S TALE
CONSTRUCTION SET

Un Construction Set de plus signé Interplay.

Mine de rien, les jeux micro sont en train de vivre une révolution comme nous le prouve la sortie simultanée de deux Construction Set chez Electronic Arts. Si cette boîte livre au public ses outils de travail, c'est qu'ils sont périmés. Ça promet donc des logiciels totalement nouveaux d'ici peu. Cela dit, il ne faut pas se plaindre de la sortie de ce produit car une surprise de taille attend le fana de Bard's Tale: en effet, le package contient également Bard's Tale I en VGA 256 couleurs. C'est très beau. En ce qui concerne le Construction Set, la gestion des sorts est moins fine qu'en jeu réel mais en revanche, on pourra l'utiliser avec profit pour dessiner des cartes, le passage en 3D étant automatique.

Bien entendu, on peut aussi utiliser ce produit pour créer ses propres jeux mais à moins de jouer les parties d'un copain, il y aura peu d'intérêt à le faire, d'autant que pour créer un jeu de la même tenue que BT, il faudra de nombreuses semaines, voire des mois. Pour le reste, sachez que tous les graphismes de BT I sont utilisables pour vos propres parties et qu'il est même prévu d'importer des images au format DFF. De même, les parties customisées pourront être agrémentées de sons. Au programme, cartes, portes, niveau, création de monstres (30 par niveau) , gestion des attaques, des sorts (100 sorts utilisables par niveaux), etc.





testé sur PC par Moulinex

Le graphisme VGA est très beau mais hélas, le jeu pêche par manque d'ergonomie. De plus, la sauvegarde des parties créées devra se faire avec précaution, le logiciel ayant tendance à éparpiller les fichiers sur le disque dur lorsqu'on ne lui dit pas très clairement ce que l'on souhaite.

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	-
ANIMATION	14	DIFFICULTE	17
TAILLE	3 Mo		

89%

Disponible sur PC. Manuel VO : 12

tests

EN EXCLUSIVITE

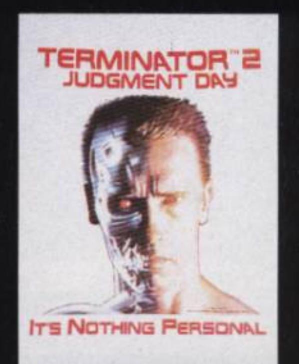
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY ™



Ⓐ



Ⓑ



Ⓒ



Ⓓ

UN PIN'S SURPRISE POUR LES 300 PREMIERES COMMANDES



TEE-SHIRT
4 IMAGES
A.B.C.D.



SAC A DOS
2 IMAGES. C.D



CASQUETTE USA
1 IMAGE. D.



SWEAT-SHIRT
4 IMAGES. A.B.C.D.

STOP !

REF.	PRIX	QTE	TOTAL
TEE-SHIRT			
A	125 F		
B	125 F		
C	125 F		
D	125 F		
ST SHIRT			
A	170 F		
B	170 F		
C	170 F		
D	170 F		
CASQUETTE			
D	59 F		
SAC A DOS			
C	99 F		
D	99 F		
+ FRAIS D'ENVOI			25 F
TOTAL :			

COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI

Offre spéciale n° 1

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt, la Casquette
+ 1 pin's surprise
299 F (+25 F de port) ☐

Offre spéciale n° 2

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt, le Sac à dos
+ 1 pin's surprise
349 F (+25 F de port) ☐

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

VILLE .... CODE POSTAL : ....

☐ CHEQUE

☐ CCP

☐ MANDAT LETTRE

SIGNATURE
(Pour les mineurs personne autorisée)

Envoyez votre règlement à l'ordre de Sun 7 Diffusion à l'adresse suivante :
SUN 7 DIFFUSION 101, av. du Gal Leclerc - 75014 PARIS

Par Crom!
Le héros des âges
sombres revient en force
avec Virgin Games.

CONAN



Comme War in Middle Earth (le curseur "TO" est le même!), on indique ici au logiciel où l'on souhaite que Conan se rende. Enfin qu'il aille; Conan ne se rend jamais!

Au moment où commence cet épisode assez fidèle au livre "Conan le Cimérien", notre sombre barbare coule des jours heureux dans un paisible village.

Il est marié, à des enfants et exerce la noble profession de maréchal-ferrant.

Soudain, de redoutables guerriers envahissent ce havre de paix et le pov' Conan voit sa famille massacré par les indiens. Euh... par les méchants. Sans surprise, depuis Rio Bravo et autres Mad Max (mais le bouquin date des années 30), le héros va devoir venger les siens. Conan rencontrera-t-il un jour la paix? Pourra-t-il un jour se reposer et oublier la violence qui parsème son passage? Se décidera-t-il un jour à aller chez le coiffeur?

Autant de questions angoissantes dont il sera question dans ce jeu. Mélange de jeu de rôle et d'aventure, Conan va réserver, faute de surprise, de nombreuses heures de jeu aux passionnés. Pour se déplacer dans le royaume, on utilise une carte sur laquelle on détermine sa destination.

Une fois arrivé, après un instant de chargement très court fort heureusement, on retrouve Conan à pied d'oeuvre, prêt à explorer l'endroit en question (donjons, villes, temples, etc.).

Il s'agit alors, par le commerce, la discussion ou la force (on ne se refait pas) de faire avancer le Chili...mili... bili. Euh... les choses.

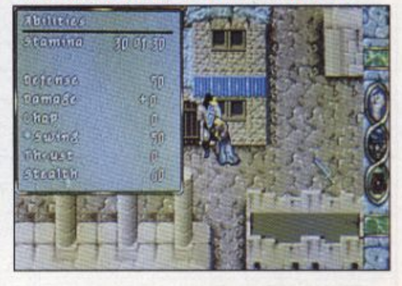


En cas de rencontre, il est possible de discuter en interrogeant le personnage sur certains mots. On peut aussi vendre, acheter et se battre.



Les combats, un peu lents, ne sont pas le point fort du logiciel. Conan peut utiliser différentes armes et faire différents mouvements qu'il "apprend" en cours de jeu.

Comme dans un JdR, Conan dispose de différents attributs évoluant pendant la partie. C'est de ces attributs que dépendra l'issue de l'aventure: avant d'être particulièrement en forme, n'essayez pas d'explorer le temple de Set.

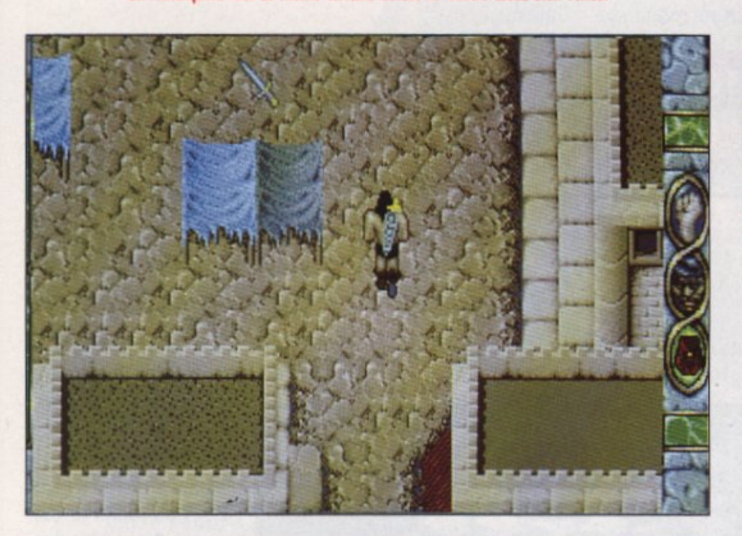


tests



Dans la ville, l'angle de vue est assez étrange, mi-3D, mi-je-ne-sais-quoi.
On remarquera tout de même certains détails de décors assez bien venus.







testé sur PC par Moulinex

Le graphisme, assez beau de loin, est toutefois un peu trop pâteux. Le pointillisme, c'est sympa au musée, pas sur micro. De plus, les animations sont très légèrement en dessous de ce qui est possible sur PC (qui n'est pas un foudre de guerre dès qu'on quitte la 3D). Bref, le scrolling sautille et les sprites se déplacent à cloche-pied. Le son, en revanche, est une réussite. Pas de digits, certes, mais de belles musiques acceptant les cartes sonores. A noter que la préversion testée ne disposait pas d'option Soudblaster. Si vous en possédez une, vérifiez sur l'emballage que la version définitive en tient compte.

GRAPHISME VGA	**14**	**SON ADLIB**	**14**
ANIMATION	**14**	**DIFFICULTE**	**15**

Taille : –. Disponible sur PC. Notice VF : –

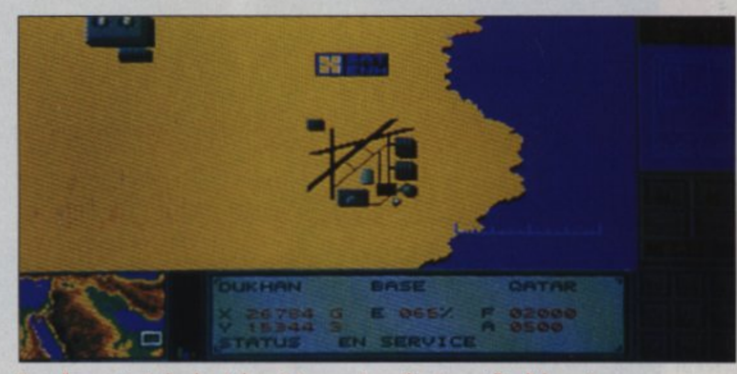


90%

FIGHTER COMMAND

Impressions retrouve ses premières amours : les wargames intégristes.

Dans ce jeu, vous allez endosser l'uniforme d'un Commandant de l'armée de l'air. Vous allez donc devoir envoyer différentes unités de combat aéroportées afin d'augmenter votre territoire, mais aussi vous défendre lorsque l'ennemi attaquera. Chaque unité devra être commandée séparément, ce qui nécessite de garder la tête froide. C'est moins original que ce que fait Impressions depuis quelques mois (voir test d'Apache dans ce numéro) mais qu'importe, il y a de quoi s'amuser.



Vous allez pouvoir étudier de près le territoire ennemi en utilisant un satellite d'observation.

testé sur AMIGA par Moulinex

C'est techniquement assez bien réalisé ou tout du moins bien présenté.

C'est vrai que Impressions produit d'habitude de meilleurs wargames, plus inventifs et surtout moins statiques. Les commandes, qui utilisent la souris, sont pratiques, c'est déjà ça. Bref, voilà un jeu qui fascinera les amateurs de wargame et cassera les pieds aux autres...

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	-	DIFFICULTE	15

78%

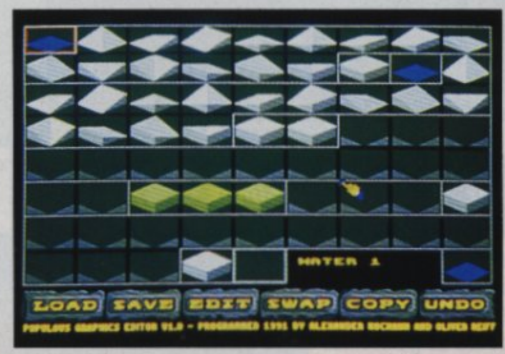
Disponible sur AMIGA. Notice VO : 15

Un éditeur de mondes pour Populous, merci Bullfrog

POPULOUS WORLD EDITOR

Bullfrog revient avec Populous World Editor, il s'agit simplement d'un éditeur de mondes pour Populous. Infogrames nous avait déjà fait le coup avec Sim City et à l'époque, je parlais de gestion de fond de commerce. Je persiste et signe: Bullfrog rallonge la sauce et même si ce détrempage a de quoi faire durer le plaisir, pas de quoi sauter au plafond.

D'un autre côté, comme je le disais pour le Sim-éditor, les passionnés étant prêts à faire toutes les concessions pour se replonger dans leur logiciel favori, je ne me risquerai pas à gâcher leur plaisir.



Naturellement, il est possible de charger des banques de décors et de sprites inédits permettant de créer des mondes complètement loufdingues, tel le monde des Fast-Food. Dans ce cas, on peut charger les dessins tout faits, quitte à les retoucher par la suite. Mieux encore, il est possible d'importer des dessins IFF si vous souhaitez utiliser votre utilitaire préféré.

testé sur AMIGA par Moulinex

Bref, voilà un produit bien fichu mais on ne m'ôtera pas de l'idée qu'il s'agit ni plus ni moins d'un outil dont disposaient déjà les programmeurs du jeu.

Cela n'enlève rien au plaisir procuré à voir évoluer des personnages dans un monde qu'on a créé de toutes pièces mais il faut avouer qu'il sera plus amusant de jouer avec les mondes inconnus créés par le voisin.

GRAPHISME	18	SON	-
ANIMATION	12	DIFFICULTE	10

87%

Disponible sur AMIGA. Notice VF : -

SPACE 1889

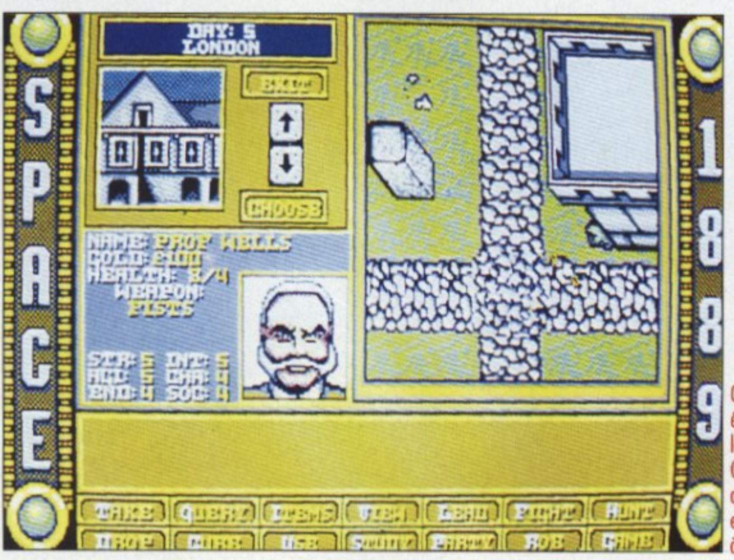
Empire aime les voyages dans l'espace.

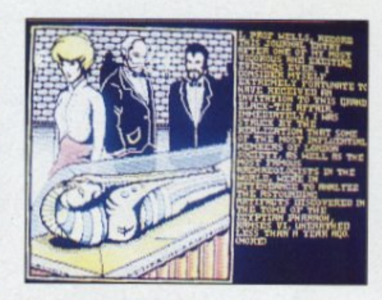
Moi aussi, d'habitude...



L'écran principal est assez confus. Pas de panique, c'est pour faire kitsch (n'empêche, c'est confus, me souffle mon sens critique). En haut à gauche, la petite vignette affiche différentes images suivant l'endroit où l'on se trouve. En bas, une barre de menu (pas déroulants) permet aussi de communiquer, prendre, utiliser, etc.

Reprenant un principe très à la mode depuis le Martian Dream d'Origin, cette aventure est un mélange de science-fiction kitsch et d'enquête fantastique british jusqu'au bout des ongles, comme en témoignent les références nombreuses faites à H.G. Wells et Sir Arthur Conan Doyle (le père de Sherlock Holmes a aussi écrit de la SF. Lisez-donc "Le monde Perdu" chez Folio Junior) (NDLR: et lisez aussi "Histoires de l'au-delà", chez je sais pas qui, mais c'est en édition de poche). Ce logiciel vous propose de diriger une équipe de 5 personnages qu'il est possible de créer de toutes pièces ou d'importer du disque de jeu. L'aventure commence sur terre à l'aube du 20ème siècle (1889, donc) et se poursuit sur la planète Mars dont il faut explorer les canaux. A tout cela se rajoute de nombreuses intrigues politiques et commerciales (c'est souvent pareil) qui vont vous obliger à louvoyer dans les milieux diplomatiques. En effet, une équipe germanique, elle aussi en partance pour la planète rouge, a décidé à tout prix de faire échouer votre entreprise. Cela étant, ne croyez pas que le départ de la terre vous fera quitter tous vos soucis car une fois là-haut, vous aurez à composer avec un redoutable culte martien, ce qui rappelle Martian Memorandum de Access. Le plus dommage de l'histoire, c'est que le copyright daté de 89/90 montre clairement que les auteurs ne se sont pas inspirés des deux produits cités. Quoi qu'il en soit, le jeu est du coup un peu vieillot, bien qu'intéressant.





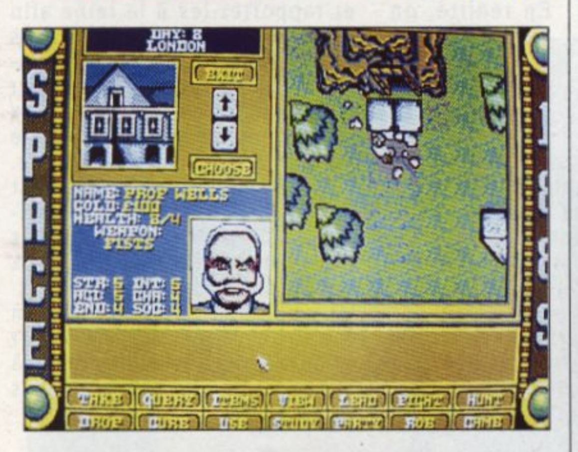
Contrairement à Megatraveller 2 du même éditeur, également testé dans nos pages, les scènes extérieures ne bénéficient pas du mode carte. C'est d'autant plus dommage que la fenêtre qui affiche les personnages est minuscule et qu'on risque ainsi de passer à côté de nombreuses entrées secrètes.

Ce menu permet d'obtenir à tout moment des renseignements sur l'un des membres de l'équipe. Il est vrai qu'il faudra être en forme pour arriver au bout de vos peines!





En cas de mauvaise rencontre, on passe en mode combat. Ces derniers sont gérés façon JdR classique, en déplaçant les personnages à chaque tour et en tirant (dans le jeu, il est possible de trouver une trentaine d'armes différentes).



testé sur PC par Moulinex

Le graphisme est moche. C'est un peu abrupt mais c'est comme ça: moche. En effet, bien que le menu propose une option VGA, les dessins sont indéniablement granuleux. De plus, la palette de couleur dans les tons jaunâtres est assez laide. En ce qui concerne les sons, le menu de config propose les options pour carte Covox (quasi-inconnue en France) et pas pour Adlib, bien qu'un driver soit fourni pour cette dernière. Les commandes se font au clavier, joystick (peu pratique) et clavier.



GRAPHISME VGA 13 SON ADLIB –
ANIMATION 12 DIFFICULTE 15

Taille : 3 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 15

85%

POWERMONGER WORLD WAR I

Chic alors! Voici un Data Disk pour Powermonger, le hit de Electronic Arts.

Avec ce Data Disk, vous allez pouvoir exercer votre envie de pouvoir sur de nouveaux mondes. Le changement concerne même l'époque puisque vous pourrez combattre pendant la première guerre mondiale. Le jeu reste le même et c'est là le problème. Certes, on doit s'occuper d'usines et les armes sont plus meurtrières mais à part ça, pas de grande nouveauté.

Et on a beau me raconter que c'est très beau de voir de petits avions arriver à la place des catapultes, même remarque qu'en ce qui concerne le Construction Set pour Populous, à savoir que le changement n'est pas assez radical. Enfin, je ne me fais pas trop d'illusions: les fanatiques vont sauter de joie parce qu'une poignée de pixels qui a plus ou moins bougé va relancer leur attrait pour ce jeu (excellent par ailleurs).

Mis à part le changement des décors de fond ainsi que le relookage de quelques icônes, rien de bien nouveau.



testé sur AMIGA par Moulinex

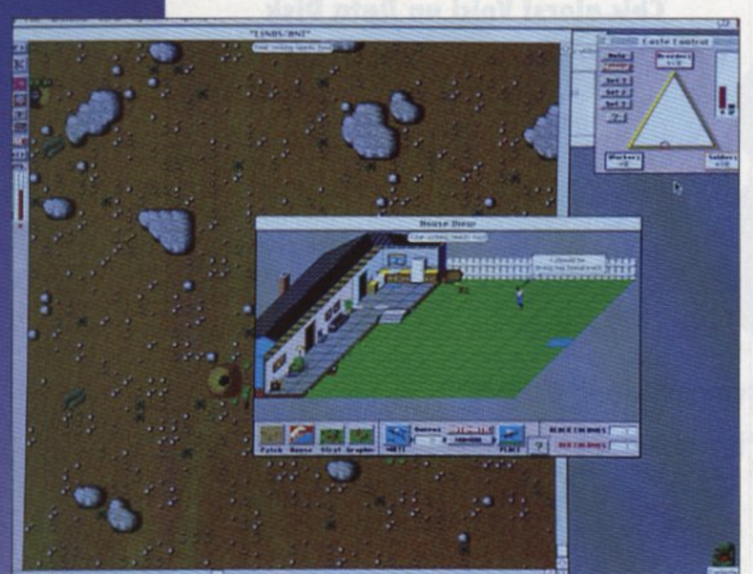
Que voulez vous savoir? C'est aussi beau que Powermonger, c'est aussi lent, les sons sont aussi mignons (et nouveaux) et l'interface qui utilise grandement la souris toujours aussi difficile à maîtriser au début. C'est Powermonger, quoi.

GRAPHISME 18 SON 18
ANIMATION 12 DIFFICULTE 18

Disponible sur AMIGA et ST. NOTICE VF: –

80%

SIM ANT



La carte des lieux à investir. Les personnages bougent et se baladent à l'écran. Ils ne savent pas encore que Moulinex la fourmi va venir camper près des pots de confiture.

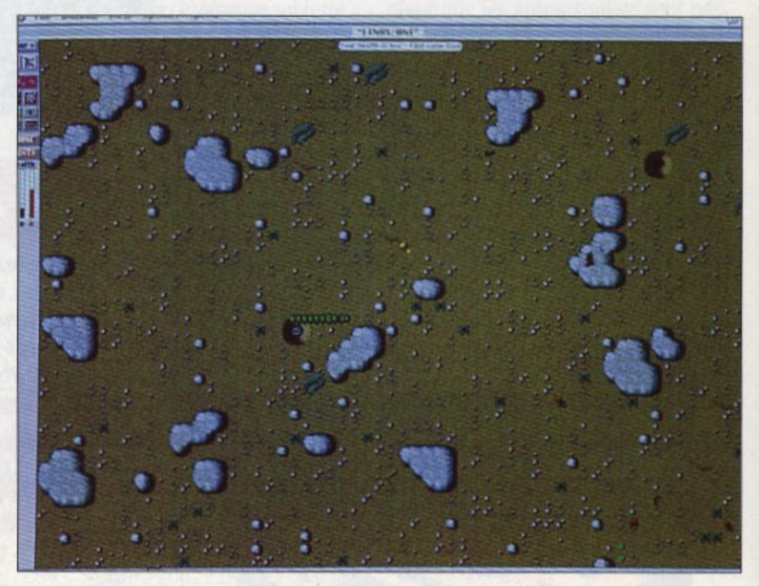
Jamais à court d'idées, l'éditeur Maxis nous propose un nouveau "Sim" encore plus novateur.

Avant tout, commençons par une petite explication concernant ce test Macintosh dans Joystick. C'est vrai qu'on n'a pas l'habitude et que vous ne devez pas être légion à en posséder. D'un autre côté, il eût été dommage de passer sous silence la sortie de ce jeu, et ce pour deux raisons:

1) il est absolument extraordinaire.
2) surtout, la version PC sera similaire à cetté version.

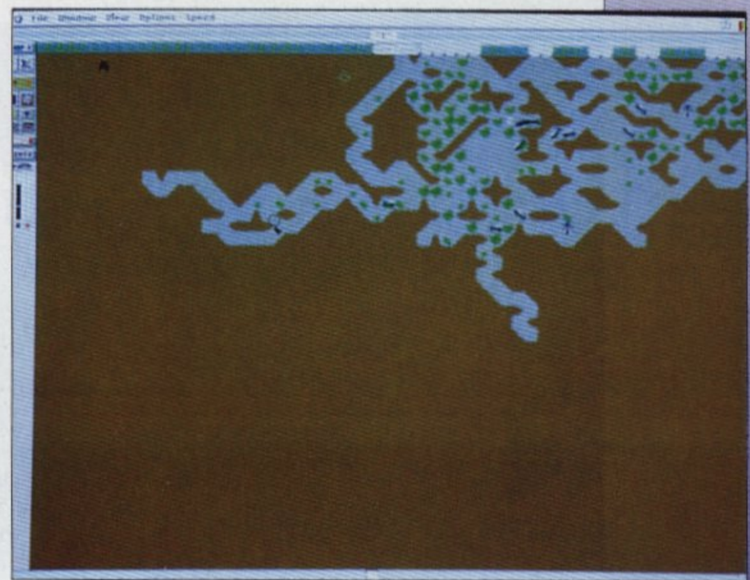
Donc, prenez ce test comme celui d'un jeu PC à paraître très prochainement et ouvrez grands vos yeux: nous voici dans un paisible jardin qui va bientôt être le théâtre d'un combat sans merci comme seule la nature sait les faire. Vous voici transformé en fourmi noire, à peine sortie de l'œuf. Sur le côté gauche du terrain, une maison, pour l'instant habitée par une famille sans histoire. A droite, un carré qui représente votre territoire. Le but du jeu est d'une part, d'étendre le territoire en passant d'un carré à l'autre, afin de rejoindre la maison et de virer ses habitants. D'autre part, il s'agit de lutter contre une colonie de fourmis rouges qui elles aussi souhaitent goûter aux joies du confort moderne.

Naturellement, une toute petite fourmi ne peut pas faire autant de dégâts toute seule aussi allez-vous devoir croître et multiplier. En réalité, on ne peut pas dire que vous soyez une fourmi dans le jeu, puisque la notion d'individu n'existe pas chez ces bestioles. Sauf au début où vous êtes seule, vous pourrez, en cas de mort prématurée, passer dans un autre corps afin de continuer la mission commune. Il faut dire que les dangers ne manquent pas dans le coin: outre une terrible araignée qui ne demande qu'à vous sucer comme un berlingot, il faut se méfier de la tondeuse à gazon du propriétaire, de ses pieds, du chien et aussi des gouttes de pluie, énormes à votre échelle. Heureusement, les fourmis vivent sous terre et justement, le jeu commence par là. La reine vient de pondre un œuf – vous – et a faim. Commencez par rechercher ces délicieuses boules verdâtres qui jonchent le sol par endroits et rapportez-les à la reine afin qu'elle continue à pondre. Dès que d'autres fourmis commencent à naître, vous pouvez aller faire mumuse avec les nombreux menus permettant d'agir sur le comportement de la colonie. Apparemment simple, Sim Ant est un jeu extraordinaire, mi-simulation mi-wargame sans pour autant être réservé aux spécialistes des deux genres. Certes, il faut faire un minimum d'efforts pour le maîtriser complè-tement mais une fois celà fait, c'est un vrai plaisir, jamais vu sur micro.

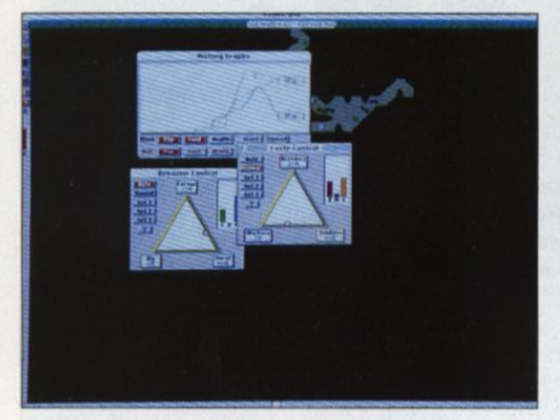


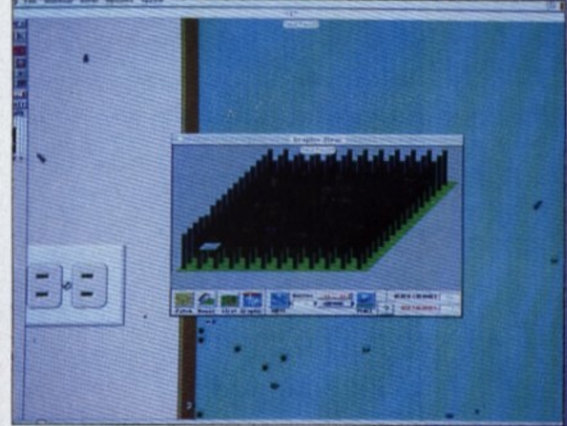
Vue de haut, le terrain en gros plan. Le crétin en jaune, c'est moi.

Vue en coupe, le home de la colonie. Attention, si vous creusez trop profondément, vous risquez de tomber sur des nappes phréatiques et en cas de pluie, les sous-sols de la fourmillière seront inondés.



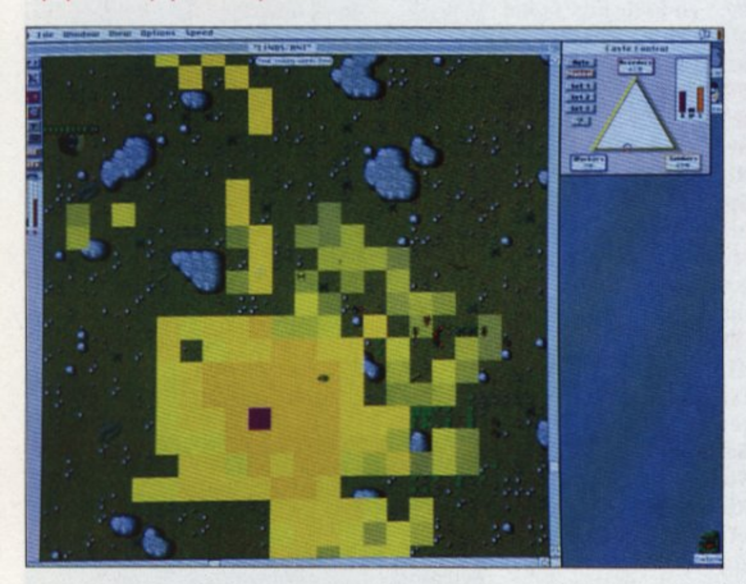
Ce menu permet de choisir le comportement de la colonie. A la fin de la partie vous dirigerez plus d'une centaine de ces colonies et devrez passer de l'une à l'autre pour gérer les naissances (pourcentage de soldats, ouvriers, etc.), l'intérêt général (creusement de galerie, élevage de nouvelles fourmis, etc.).





Comme dans un histogramme, la hauteur des barres détermine le nombre de fourmis dans la colonie.
Même sans mourir, on peut passer d'une fourmi à l'autre.

Pour communiquer, il suffit de laisser s'échapper une sécrétion particulière qui balise la route pour les autres (danger, à table, etc.). Pour lever une armée, il suffit de cliquer sur une icône. Comme Simearth, le jeu possède son propre mode Help.



testé sur MAC par Moulinex

On s'en doute, le graphisme et les animations sont très fines, bien qu'en 16 couleurs seulement. C'est dû à la résolution du Mac mais que les PCistes se rassurent, ce qui sera perdu en résolution sera rattrapé par le nombre de couleurs VGA. En ce qui concerne le son, pas de changement à craindre, celui du Mac est nickel, celui du PC le sera aussi à l'aide d'une carte. Les commandes, souris ou clavier sont claires. Bref, voilà un digne successeur de Simearth qu'on attend avec impatience.

GRAPHISME	17	SON	18
ANIMATION	16	DIFFICULTE	18
NOTICE VO	19	Disponible sur MAC, PC à venir.	

94%

COMPILE OU FACE VII :

(Facette, ah ah!)

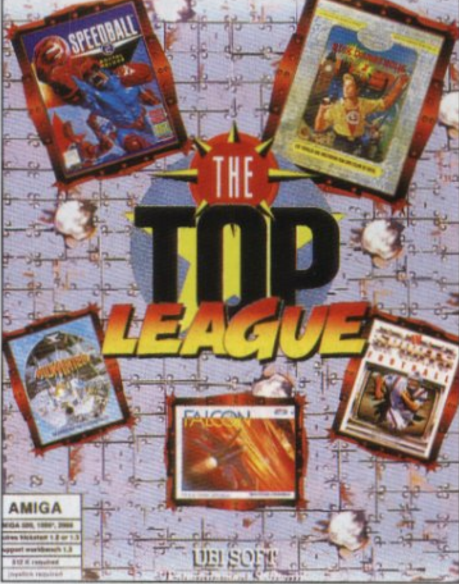
Roger Bouldrug, le gendarme, est toujours le premier levé dans le village. Ses gestes sont réglés comme un métronome, il exécute toujours les mêmes mouvements, dans le même ordre, aux mêmes endroits. Il commence par mettre ses chaussons, il se dirige vers la cuisine à grandes enjambées (18 pas), prend son petit déjeuner (des



KARATÉ ACES D'UBI SOFT, **sur Amiga, avec Oriental Games, Double Dragon II, Last Ninja II, Double Dragon I**, des corn flakes et beaucoup de sucre). Ensuite, il prend la laisse, et sort promener son

CAPCOM COLLECTION D'US GOLD, **avec Strider, UN Squadron, Last Duel, Forgotten Worlds, Ghouls'n'Ghosts, Dynasty Wars, Led Storm et Strider 2** mais pas du tout Strider 3. Ni le 4.

La boulangère est toujours la première à parler, en général, elle dit: «Bonjour M'ame Mouslin». Madame Mouslin est toujours la première à répondre à la boulangère, en général on s'en fout. Elle prend toujours deux-baguettes-pas-trop-cuites, une



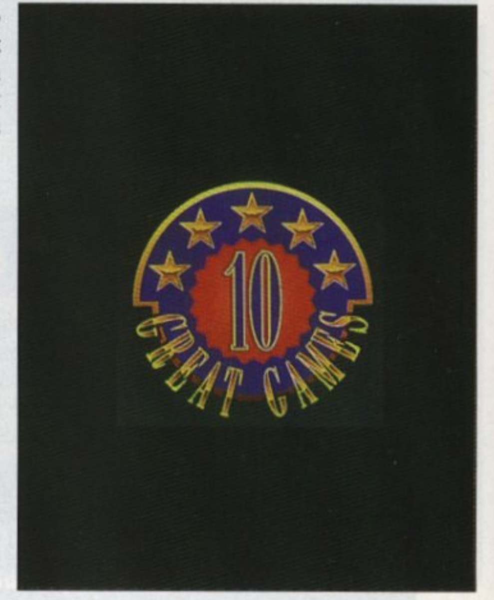


TOP LEAGUE D'UBI SOFT, **avec Speed Ball 2, Midwinter, Rick Dangerous 2, Falcon, TV Sports Football sur ST, Amiga ou PC**, elle s'en fout, en fait. Madame Mouslin a une grande tendance à se foutre complètement de tout un tas de choses. Par exemple,

10 GREAT GAMES D'UBI SOFT, **avec Ferrari Formula 1, Rick Dangerous, Pick'N Pile, Night hunter, Carrier Command, Satan, Superski, Chicago 90, Great Courts et Xenon 2, sur ST, Amiga et PC,** bah elle s'en fout énormément. On peut pas s'en foutre plus, même.

Après quelques minutes de conversation sur les arrivages de **AIR/SEA SUPREMACY D'UBI SOFT,** **avec Gunship, Silent Service, P47 Thunderbolt, Wings et Carrier Command, sur ST, Amiga et PC,** Madame Mouslin quitte la boulangerie sans oublier de donner un coup de pied au chien qui dort sur le pas de la porte, puis





LE VILLAGE

Le petit village de Joigny-les-ersatz (27) se réveille lentement. Pour aider la petite bourgade à sortir de sa torpeur, le soleil tend ses rayons, allonge sa chaleur sur les visages encore endormis, sur les murs des maisons. C'est le début de la journée à Joigny-les-ersatz (27).

elle retourne chez elle, et attend tranquillement le facteur, Raymond, son amant.

Raymond arrive toujours entre 8h15 et 18h30, à peu près. Il se jette alors dans les bras de celle que nous continuerons à appeler Madame Mouslin, parce que Bernadette ça fait ridicule. Bernadette lui déclame alors de longs poèmes épiques, dans des langues anciennes et connues d'elle seule. Cela fait à peu près:



«LE TEMPS DES HÉROS DE LORICIEL

avek-Prince of Persia-et-Moonblaster-mézossi-North&South-Suramigah».

Raymond pique alors une crise de nerfs, monte sur la table, chante une chanson en basque, donne quelques coups de poings dans le bide de Bernadette, puis s'en va pour sa tournée.

Le boucher aime beaucoup le facteur, ils s'entendent très bien. Souvent, après qu'il ait fermé sa boutique, le boucher va boire des coups avec Raymond le facteur au café du village, le seul café du village. Aujourd'hui, Raymond apporte un colis au boucher. La boîte est une sorte de

MAITRES DE L'AVENTURE,

de Delphine Software et elle contient les Voyageurs du temps, Maupiti Island et Operation Stealth sur Amiga, ST et PC.

Dans la rue principale de Joigny-les-ersatz (27), on peut admirer une bâtisse d'une laideur incroyable, qui est l'œuvre du héros résistant-architecte du village: Jean-Charles

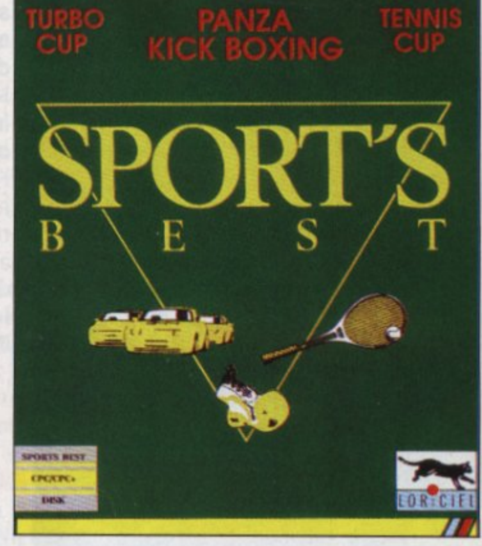




SWORD & MAGIC DE SILMARILS. En haut de cette maison, il a écrit sa devise: «Quand **Thargan** se perd dans les cieux de **Barbarian II**, le **Crystals of Arborea** n'a qu'a bien se tenir les coudes». Cette maison sert d'école aux enfants du village. Enfin, sert d'école à l'unique enfant du village, le fils de la boulangère, ou plutôt servAIT d'école jusqu'au jour du drame. Un matin, le petit Rémi (ce n'est pas son vrai prénom, mais nous l'appellerons ainsi pour plus de complexité) a été enlevé par son vrai papa, René **TOP 25**, qui était venu le chercher avec **Andy Capp, Strike Force Harrier, Zynaps, Flight Simulator, Ace 2, Netherworld, Popeye, 20 000 AV.J.C., Tuer n'est pas jouer, Combat Zone, Le maléfice des atlantes, Exolon, et Jaws,** mais aussi avec **Atf, Skatewars,**



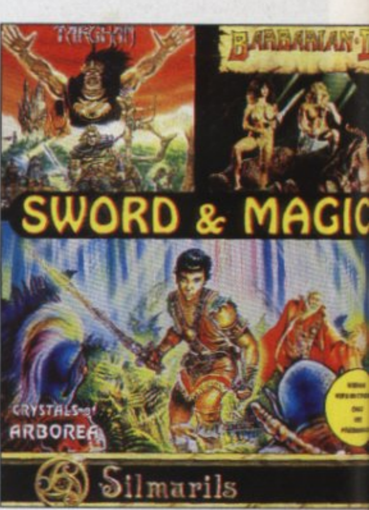




Operation Hormuz, Bobsleigh, Strike Force Cobra, Army Moves, et Tomahawk, ainsi qu'avec **Football Manager 2, Tarzan, After the War, Gunboat** et enfin **AMC.** Tout ça dans son camion **Amstrad CPC disquette.**

L'instituteur, et maire de la ville, délégué principal à la caisse des vieux, chargé de mission auprès de la commission d'enquête de la fontaine de la place centrale du village de Joigny-les-ersatz (27), président du club de rami, champion régional des lanceurs de nains, balayeur d'honneur de la cuisine de chez lui, mangeur de tartines beurrées, triton 2 à la piscine communale, chef du jury des découpeurs de citrons et collectionneur de montres arrêtées à 5 heures 10, ne se déplace jamais sans sa **SPORT'S BEST DE LORICIEL, avec Turbo Cup, Panza Kick Boxing et Tennis Cup sur CPC.** D'autre part, il ne se passe pas 10 minutes sans qu'il ne dise à quelqu'un, en le regardant droit dans les yeux, d'un air grave: «vous savez, j'ai longtemps aimé **5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES,** vous savez, celle qui **Backgammon,** qui **Echecs,** qui **Bridge,** qui **Go** et qui **Dames.** Eh bien c'est une imbécile, ah, ah, ah! Je le sais maintenant, oui, oui, je le sais, sur **PC, Amiga et ST,** ah, ah ah, mais j'ai de l'argent, et de l'or, beaucoup d'or». Ainsi va la vie de ce charmant village si tellement qu'il ne se passe pas une minute sans qu'il ne plusieurs fois. Mais parfois non.

Seb.



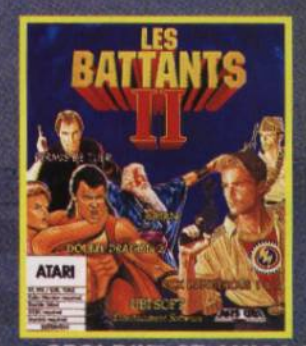
LE TEMPLE DES COMPILS



ST-AMIGA-PC



ST-AMIGA-PC
ZAC MC KRACKEN / MANOIR DE MORTEVILLE
ROCKET RANGER / IRON LORD



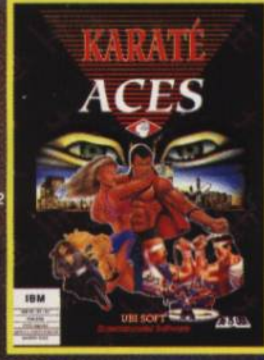
CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC : + ASTRO MARIN CORPS



CPC D/K7-ST*-AMIGA*
(*)Sauf ANDY CAPP et POPEYE 2



CPC D/K7-ST*
AMIGA*-PC*
(*)ORIENTAL GAMES
remplace SABOTEUR 2



ET PLUS
DE 20 AUTRES TITRES
A DECOUVRIR



CPC* D/K7
ST-AMIGA-PC
TORTUES NINJA
GREMLINS 2
BACK TO THE FUTURE 2
DAYS OF THUNDER
*CPC:INDIANA JONES
LAST CRUSADE
remplace DAYS OF THUNDER

CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
*CPC:GEE BEE AIR RALLYE+FLIGHT
SIMULATOR+SPITFIRE remplacent FALCON



CPC D/K7-ST-AMIGA*-PC
*AMIGA : WINGS remplace F 15



ST-AMIGA-PC

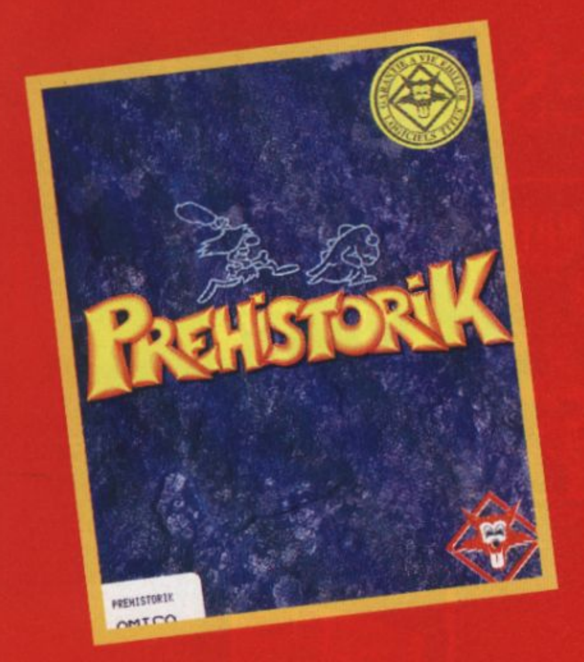


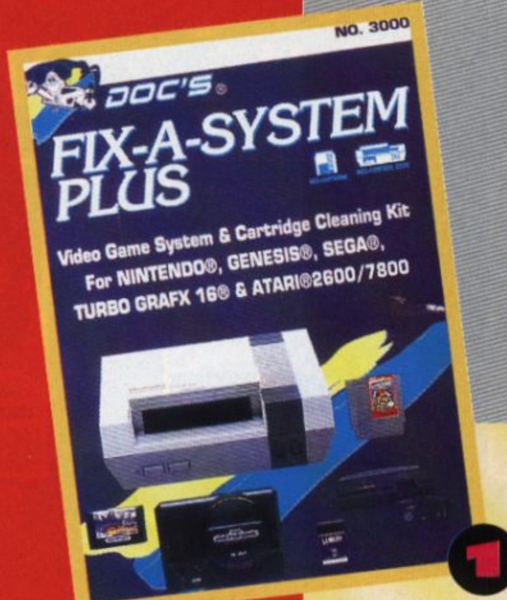
CPC D/K7



EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

02 HIRSON : MAMMOUTH Av. de Verdun
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Férréol
13 VITROLLES : HYPERMEDIA C.C. Carrefour Quartier du Griffon
28 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Noël Balay
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du Lac
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme
44 NANTES : GAME OVER 12 rue J.J. Rousseau
49 ANGERS : GAME OVER 19 rue St Julien
50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACERIE C.C. du Cotentin
54 HEILLECOURT : CORA HOUDEMONT RN 57
57 WOIPPY : MAMMOUTH 1 Rue Abbé Grégoire
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS C.C Englos les Géants
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
60 COMPIEGNE : CONFORAMA C.C. de Jaux
62 CALAIS : MAMMOUTH Route de Boulogne RN 1
62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassée
67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASBOURG RN 63
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
68 COLMAR : CORA 12 rue Timken
68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Schoultz
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN zac du Champ du Port
74 ANNEMASSE : PICA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc
75 PARIS 4ème : B H V RIVOLI 52 rue deRivoli
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
76 MONTIVILLIERS : MAMMOUTH C.C.La Lezarde
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
77 TORCY : CONTINENT RN 13
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Douliens
91 LES ULIS : CARREFOUR C.C. Les Ulis 2
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Garcia







UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT ou UN KIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(ou UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT) (ou UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT) (ou UN GRAIN DE RIZ GRATUIT)

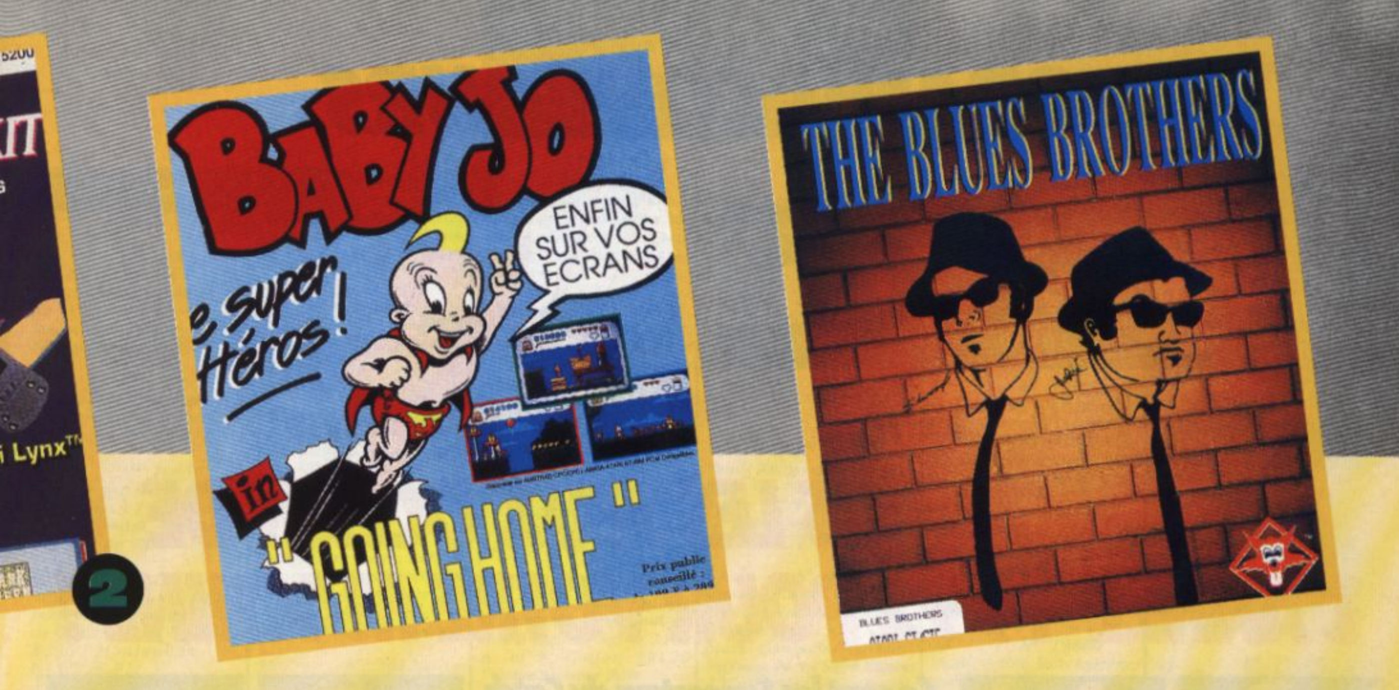
1 - POUR MASTER SYSTEM NINTENDO - MEGADRIVE - NEC
2 - POUR GAME BOY - LYNX

Les abonnés de Joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils recoivent à domicile 11 numéros de Joystick (dont un double) pendant un an. Et déjà, rien que ça, c'est drôlement bien, parce que vous en connaissez beaucoup, des journaux aussi drôles et aussi informatifs que Joystick? A part le Magazine des Pompes Funèbres?

Mais c'est pas tout. Les abonnés sont prioritaires pour les petites annonces. Ça veut dire que quand on n'est pas abonné et qu'on envoie une petite annonce, on n'est pas certain qu'elle paraisse, ça dépend de la place qu'on a. Eh ben les abonnés, eux, ils sont certains.

Mais c'est pas encore tout. Les abonnés ont 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, qui est le plus beau serveur du monde, à part le 3615 Amitiés Franco-Albanaises, mais celui-là, on ne le compte pas.

C'est tout? Eh non. On a gardé le meilleur pour la fin. Les abonnés qui ont un micro, on leur donne un jeu gratos, zéro franc, peau de bique, oualou, nib de nibe, macache, rien du tout, que dalle, pas un centime. Et ceux-là qu'y z'ont des consoles, qu'est-ce qu'on leur donne? Un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos, etc. Vous en connaissez beaucoup, des cadeaux comme ça? Hein?



ECONOMISEZ JUSQU'A 300 FRANCS!

UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60 francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 75019 PARIS)

☐ Je choisis la formule ocre jaune avec des petites tâches vermillon, c'est-à-dire la formule simple qui me coûte **220 francs** seulement, et qui me donne droit à onze numéros de Joystick, 60 minutes de connection gratos et mes PA prioritaires (hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion).

☐ Je préfère la formule camaïeu de bleus, c'est-à-dire celle qui me donne droit à tous les avantages pré-cités, plus le cadeau. Je paye donc 280 francs plus 25 francs de port, ce qui me fait **305 francs** au total. Je note au passage que cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine, mais c'est pas de notre faute, que voulez-vous, ce n'est pas nous qui avons inventé les frontières. Désolé. Donc, je coche mon cadeau ci-dessous.

BABY JO ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7
PRÉHISTORIK ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 **BLUES BROTHERS** ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2
☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles portables ☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles de table

Pour bénéficier des 60 minutes de connexion gratuite sur le serveur minitel Joystick, et quelle que soit la formule choisie, je donne mon pseudo (qui doit déjà exister sur le serveur) :..........

Pendant que j'y suis, je commande les numéros suivants de Joystick, qui sont à 25 francs, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs:
☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 21☐

Nom:.......... Prénom:.......... Adresse:..........

Code postal:.......... Ville:.......... Tel:.......... Age:..........

Modèle d'ordinateur:.......... Modèle de console:..........

Joindre votre réglement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

GRAND CONCOURS



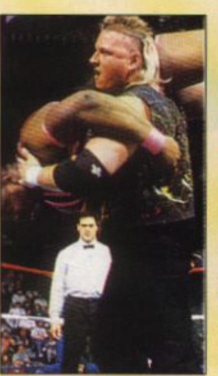


GAGNEZ TOUS LES JEUX OCEAN DE L'ANNEE 1992 POUR VOTRE MACHINE !





Ce sont les Superstars du Catch qui vous offrent ces lots royaux, et ne vous plaignez pas, parce que d'habitude ce sont plutôt des gnons qu'ils offrent: des jeux Ocean, des tee-shirts, des pin's et des posters !





LISTE DES PRIX (LA CEINTURE DE CHAMPION!)

1er prix: tous les jeux Ocean à paraître entre le 1/1/92 et le 31/12/92 sur votre machine (ST, PC, Amstrad K7 ou DK, Amiga, Nintendo NES ou Gameboy), plus un tee-shirt Terminator 2, plus un pin's Simpsons (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus trois pin's des Superstars du Catch (trois pin's, ouais, génial, trois pin's!), plus un poster de Terminator 2.

2ème au 10ème prix: 2 jeux Ocean (Darkman et Smash TV), plus un tee-shirt Terminator 2, plus un pin's Simpsons (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus deux pin's des Superstars du Catch (deux pin's, ouais, génial, deux pin's!), plus un poster de Terminator 2.

11ème au 20ème prix: un pin's Simpsons (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus un pin's des Superstars du Catch (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus un poster de Terminator 2.

LES QUESTIONS (OU : LE COUP DE LA CORDE A LINGE)

1 Parmi les films suivants, il y en a un dans lequel Hulk Hogan (le champion du monde de la WWF) fait une apparition (fastoche):

a Le champion — b Raging Bull — c Rocky 3 — d Terminator 2 — e Rocky 4

2 Parmi les noms suivants, il y a un intrus. Lequel (hyper-fastoche)?

a Hulk Hogan — b Destroyer Holyfield — c Sergeant Slaughter — d The Undertaker — e The British Bulldog

3 Sur quelle chaîne de télévision est diffusée la série Les Superstars du Catch?

REGLEMENT DU CONCOURS (L'ARBITRE)

1) Joystick, la WWF et Ocean organisent un concours musclé.
2) Les membres du personnel de Joystick, de la WWF et d'Ocean n'ont absolument pas le droit de participer, faute de quoi on leur fait une double nelson.
3) Ce concours sera clos le 31 décembre à minuit.
4) Seuls les bulletins originaux seront pris à parti, ou tout du moins en compte.
5) Les gagnants seront prévenus individuellement.
6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront tirés au sort.

BULLETIN-REPONSE

à découper et à renvoyer à Joystick, Concours **WWF**, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom: .... Prenom: ....

Adresse: .... Code postal: .... Ville: ....

Votre machine: ☐ ST ☐ PC ☐ Amstrad K7 ☐ Amstrad DK ☐ Amiga ☐ Nintendo NES ☐ Gameboy

Réponse n°1: ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E **Réponse n°2:** ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E

Réponse n°3: ....

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

39 N° 19878
Achète jeux Amiga en particulier Centurion et l'Art de la Guerre. Contacter Rousser Jean-Philippe 39210 Plainoiseau, tél. 84.25.34.60.

62 N° 19991
Achète extension mémoire pour Amiga 500. Contacter Nicolas au 21.65.67.89.

69 N° 19856
Achète lecteur de dks externe sur Amiga 3 1/2 p. à 250F ou 300F maxi. Contacter Laurent au 78.01.78.62.

82 N° 20111
Achète news sur Amiga à petits prix. Contacter Cedric de Crozant 47 bd Garrisson 82000 Montauban, tél. 63.66.28.81.

91 N° 19890
Achète sur A500 jeux (Teenage Queen, Maupiti Island...). Contacter Bertaud David au 69.30.84.23.

91 N° 20080
Achète logiciels éducatifs sur A500 pour CM2, 6ème, 5ème, 4ème, 3ème et le jeu King Quest III. Contacter Bruno au 64.56.10.39.

95 N° 19968
Achète imprimante pour A500 entre 800F et 1500F, cherche log. éduc. et PAO domaine public. Contacter Urie Jean-Marc 7 rue du Beau Regard 95470 Fosses.

CONTACT

00 N° 19917
Intéressé par les dernières news sur Amiga? Contactez-moi: Proville Dominique SP 69189, 00576 Armées.

00 N° 20055
Cherche contacts sérieux sur Amiga pour aide. Contacter Michel au 67.40.46.43 après 18h.

11 N° 19729
Amiga cherche contacts (wargames et aventures animées). Envoyer liste à Pou Alain 5 rue de Miraillles 11500 Quillan.

11 N° 20033
Cherche contacts sérieux sur Amiga pour jeux, démos et utils. Contacter Hezette Christophe 4 route de Fendeville 11400 Villeneuve la Comtal, tél. 68.23.55.45.

13 N° 19901
Cherche contacts Amiga sur news. Contacter Christophe au 102 avenue des Fleurs 13340 Rognac, tél. 42.87.53.82.

14 N° 19963
Echange ou vends news Amiga. Envoyer liste à Uki Fritsh Ru des Peupliers, BaT. F, Cb. 123, 23 rue de Bruxelles 14040 Caen.

31 N° 19752
Cherche contacts pour échanger softs sur Amiga. Réponse assurée et rapide ! Contacter Espinasse Jérome 4 rue de l'Auvergne 31100 Toulouse, tél. 61.44.66.78.

34 N° 19853
Cherchons graphistes, coders... Contacter Bechard Olivier 69 impasse Villebardouin Bat A3303 34090 Montpellier.

35 N° 19936
Amiga échange jeux, sans magouilles! Sur Rennes et sa région. Téléphoner au 99.38.23.32.

35 N° 20104
Nouveau Amigafan cherche contacts sympas et durables pour news et oldies. Contacter Tiun-Minh Chiang B.P. 191 35004 Rennes Cedex, tél. 99.33.25.64.

37 N° 20006
Amigafans: news, utils et démos à prix raisonnables en envoyant dks pour liste à Robin Jimmy 3 allée de Maletrennes 37400 Amboise.

56 N° 20129
Cherche contacts amicaux et sérieux sur A500. Réponse assurée. Contacter Tige Stéphane 10 rue du Verger 56470 La Trinité sur Mer.

62 N° 19957
Amiga cherche contacts sérieux, débutants et confirmés bienvenus. Contacter Kieson David 29 rue La Fontaine 62160 Bully les Mines. Arnaqueurs s'abstenir!

73 N° 19953
Groupe de démos cherche graphiste sur Amiga, débutant accepté si créatif. Contacter Roy Pascal au 79.28.22.33 après 19h. Pas sérieux s'abstenir!

73 N° 20029
Cherche contacts sérieux sur Amiga. Contacter Christophe au 79.85.15.80 aux heures des repas.

74 N° 19932
Echange démos et vends originaux Amiga. Contacter Menoud Stéphane 13 rue du Sapin 74100 Ville la Grand, tél. 50.92.05.22.

75 N° 20057
Echange news Amiga sur Paris et région parisienne uniquement. Contacter Daniel au 47.12.02.05 de 19h à 20h30.

75 N° 20144
Cherche contacts sérieux et rapides. Contacter Daniel Saint Jacques 769 Vaudreil Repentigny (Quebec) J5Y 1A6.

79 N° 20142
A500 cherche contacts sérieux, débutants acceptés. Ecrire à Fournier Olivier BP 147 79303 Bressuire Cedex.

83 N° 19791
Echange ou vends jeux Amiga. Cherche impr. pas chère. Envoyer offres et listes à Abadie Laurent 17 lot. Sainte Anne 83143 Le Val, tél. 94.86.43.40 (laisser un message).

83 N° 19860
Cherche coontacts sérieux avec amateurs de wargames confirmés pour aides réciproques et échanges. Contacter Charles au 94.20.07.28 le soir.

92 N° 19770
Echange jeux, démos, utils... sur Amiga. Achète super hot démos. Contacter Joubert David 38 rue Pascal 92000 Nanterre.

93 N° 19728
Echange jeux sur Amiga (poss. nbrses news). Contacter Vernay François 26 rue de Paris 93800 Epinay sur Seine, tél. 48.27.60.91.

93 N° 20105
Cherche codeurs ayant des compétences en assembleur sur Amiga pour compléter un groupe de démo sur Paris. Contacter Olivier au 43.03.11.72.

94 N° 20135
Cherche contacts rapides et sérieux sur Amiga. Envoyer liste à Boziot Antony 7 rue A. et E. Cotton 94120 Fontenay sous Bois.

95 N° 19718
Débutant ch. contacts sympas pour éch. de jeux, utils et démos sur Amiga. Contacter Pascal au 34.13.99.30 après 17h (région parisienne si possible).

95 N° 19760
Echange, vends jeux sur A500 et A2000 (news et oldies). Contacter Stéphane au 39.85.63.72 toute la semaine après 18h30.

95 N° 19958
Cherche contacts rapides et sérieux pour news et oldies sur A500. Contacter Damien au 34.21.71.75 ou envoyer liste au 7 rue des Aulnes 95000 Vauréal.

ECHANGE

60 N° 19962
Urgent! Echange A500, ext. 512 Ko, peritel, nbrses news contre Megadrive avec jeux. Faire offre à Cédric au 44.26.76.33.

76 N° 20113
Echange jeux sur Amiga 500. Téléphoner au 35.61.40.32.

VENTE

00 N° 19886
Vends jeux originaux sur Amiga à 100F pièce. Téléphoner au 45.84.66.54.

00 N° 20077
Vends jeux Amiga à 100F pièce (Ivanhoé, Ninja Warriors...). Contacter Dominique au 46.90.87.25.

10 N° 20063
Vends nombreuses news A500, débutants acceptés. Contacter Patrice au 25.39.75.59 ou Henri au 25.39.95.24.

12 N° 20009
Vends jeux Amiga. Envoyer enveloppe timbrée pour liste et prix à Vidal David 404 chemin du Coteau des Cazes 12400 Saint Affrique.

13 N° 20131
Vends logiciels Atari et Amiga. Cherche extension bard pour A2000 (carte). Contacter Giolti Jean-Marc 23 traverse Rose Bruny 13010 Marseille.

30 N° 19726
Vends news et oldies sur Amiga à bas prix. Contacter Sintis Laurent 34 Les Tournesols 30130 Pont Saint Esprit, tél. 66.39.32.80.

30 N° 19784
Vends A2000 + 1084S + 2 lect. + ext. 2 Mo + nbrx dks. Prix : 8000F (ss gar.). Contacter Alain au 66.39.29.47 aux heures de repas.

30 N° 19832
Vends Amiga ext. 512 Ko + jeux. Vds Nec puissance 5 + jeux: 1350F (port compris). Contacter Jean-Philippe au 66.34.39.72.

37 N° 19979
Vends Final Whistl et Winning Tactics sur Amiga, les deux pour 150F, ou 75F pièce. Contacter Barboni Stéphane 24 rue Saint Etienne 37300 Joué les Tours, tél. 47.27.67.11.

38 N° 20039
Vends jx orig. Amiga avec boites et doc. de 100F à 150F port compris. Téléphoner au 74.43.20.89.

44 N° 19815
Vends Amiga 500, nbrx jx, 6 DP, Amos, Navigator. Prix : 3500F, vds Mastersystem, 4 jx... Contacter Mechineau Régis au 40.53.54.91.

59 N° 19992
Vends A500 ss gar. 6 mois, nbrx jx: 2690F. Avec lect. ext. et ext. 1 Mo: 3490F. Contacter Philippe au 20.92.63.77 de 19h à 20h30 (poss. éch. contre Megadrive + jx + argent).

59 N° 20051
Vends imprimante Citizen 120D+ 3 mois, 1000F à débattre cause double emploi. Téléphoner au 20.39.11.52 ts les jours de 9h à 12h et de 15h à 20h30 sauf le mercredi.

67 N° 20143
Vds nbrx softs sur A500. Contacter Bertrand Denis 28 bd Dostoievsky 67200 Strasbourg, tél. 88.28.52.78.

74 N° 19940
Vends à petits prix news et oldies Amiga, déb. bienvenus, contacts sérieux. Contacter Mantel Ghislain 427 rue Paul Corbin 74190 Passy, tél. 50.78.05.26.

75 N° 19835
Vends jeux Amiga à petits prix! Téléphoner au 42.03.73.61 le soir.

75 N° 19873
Vends A500, ext. 512 Ko, mon. coul., 2 joyst., nbrx jx, revues, prix: 5000F à débattre. Contacter José au 43.80.91.78.

75 N° 19879
Vends A500, mon. coul., ext. mém., lect. dks externe, impr. coul., nbrx jx, 2 boites de rang. Prix: 7000F. Contacter Daniel au 47.70.12.76.

75 N° 19912
Vends A500, ext. 512 Ko, joyst., souris, le tt ss gar. et en tbe, prix: 2300F. Téléphoner au 40.36.15.33.

75 N° 19926
Vends mon. coul. stéréo 1084S à 900F! Contacter Antoine au 48.87.48.56.

75 N° 20065
Vends A500, ext. 512 Ko, jeux (Elf, Eye of Beholder...), prix: 2950F. Téléphoner au 43.45.59.66.

77 N° 19922
Vends A500, nbrx jx, mon. coul. stéréo, prix: 4000F. Contacter Thomas 401 allée Madame Récamier 77820 Le Chatelet en Brie.

78 N° 19877
Vends A500, ext. 512 Ko, TV, joyst., souris, jx orig., le tt état neuf. Prix: 3700F. Contacter Frédéric au 34.83.17.86.

78 N° 19880
Vends A500, lect. externe, ext. mém., mon. 1084S, 3 joyst., nbrx jx. Prix: 5000F. Contacter Yann au 30.56.50.05.

80 N° 19864
Vends sur cassettes audios les meilleures musiques sur Amiga (35F, frais de port compris). Contacter Campanella Arnaud La Hotoie Tivoli Bat. C3 80000 Amiens

85 N° 20052
Vends originaux Deluxe Paint 2, Kind Words à 240F pièce et jeux à 60F sur Amiga. Téléphoner au 51.37.27.36.

91 N° 20083
Vends A500, ext. mém., imprim. Citizen 120D, mon. coul. 1084S, lect. ext., digital. de sons, 2 joyst., langage C et Pascal, nbrx progr. Prix: 7500F. Contacter Thierry au 69.33.58.19.

92 N° 19954
Vends scanner couleur T6-C utilisant 4096 coul. (HAM), prix: 2900F. Recherche Spy vs Spy 1 et 3. Téléphoner au 46.97.17.47.

92 N° 20035
Vends A500 1 Mo, mon. 1084S, lect. ext., 2 joyst., prix: 4000F ou 300F ss mon. Contacter Stéphane au 46.55.82.58.

93 N° 19794
Vends jeux, utils, éducatifs Amiga à petits prix. Vds collections de revues de 5F à 15F par mag. Contacter Bajolais Fabrice 25 av. des Chèvrefeuilles 93220 Gagny.

93 N° 20030
Vends A500, ext. mém., lect. ext. 3 1/2, mon. coul., jeux et utils, livres, revues. Prix: 4500F. Téléphoner au 43.84.33.86 après 19h.

93 N° 20134
Vends jeux à petits prix pour A500. Contacter Franck au 43.08.15.53.

94 N° 19993
Vends A500, nbrx jx, revues: 2600F. Vds Lynx, 3 jx, accessoires: 990F. Vds 520 St, jx, peritel: 1700F. Contacter Cyril ts les soirs de la semaine au 45.94.12.61.

94 N° 20099
Vends A500, ext, horloge: 2200F. Option avec disks et ampli poss. Urgent cause achat A2000. Contacter Taveau Pierre au 45.98.97.28. Vite!!

95 N° 20095
Vends A500 512 Ko ss gar., souris, 4 jeux, le tt en tbe. Prix: 2800F. Téléphoner au 34.17.46.17.

AUTRES

ACHAT

38 N° 20056
Achète consoles Megadrive, Neo-Geo qui ne soient plus en état de marche, prix à débattre!! Contacter David au 74.57.19.98 après 18h sauf mardi et vendredi.

83 N° 20046
Urgent! Cherche traitement de texte "Scriptor" ou autres en K7 ou mémos cartouches pour Thomson TO7 + 16 Ko. Contacter Giraud Fabrice au 94.42.66.81.

VENTE

00 N° 19875
Vends MSX1 HB501F, nbrx jx, 2 joyst., péritel, lect. cart. et cass., livres, revues, Game Master, le tt en tbe. Prix: 1800F. Téléphoner au 76.64.79.12.

06 N° 19720
Vends Atari 130 XE + mon. mono., le tt en tbe. Prix : 1000F. Contacter Cyril au 93.75.38.32.

27 N° 20126
Urgent! Vends C64 (bon état), lect. K7, nbrx jx, boite de rang., manuels: 1600F. Contacter Gregory au 32.30.97.69.

34 N° 20145
Vends jeu vidéo de bar (arcade). Prix à débattre. Contacter M. Courstan Cyril 244 avenue du Pin Parasol 34980 Saint Clément de Rivière, tél. 67.84.07.79.

35 N° 20102
Vends Top Player Golf sur Néo ou échange contre n'importe quel autre jeu sauf Puzzler. Faire offre à Cyrille au 99.52.37.73.

41 N° 20001
Vends jx dks CPC à 130F. Vds Assembleur 68000 Atari St. Contacter Massamba Ulrich 34 rue Roland Garros 41000 Blois.

42 N° 19923
Vends TO8D coul., log. Basic, trait. texte, nbrx jx, joyst., crayon opt., imprim., prix: 4000F. Contacter Borowezyk Julien au 77.58.55.62 avant 19h.

62 N° 19956
Vends ou échange TO7-70, basic, lect. K7, adapt. joy., ext., nbrx jx contre Megadrive ou si vente: 990F. Contacter Stéphane au 21.74.21.69.

74 N° 19736
Vends deux raquettes Donnay Pro One Agassi en bon état + housses. Prix : 2500F. Contacter Alexandre au 50.70.46.44.

75 N° 19751
Vends lecteur dk C64 : 500F. Echange softs Amiga ts domaines. Contacter Schmitz Yan 42 rue Godefroy Cavaignac 75011 Paris.

75 N° 19847
Vends MO5 Thomson bon état, crayon optique, 12 jx, lect. K7 et manuel d'origine. Prix: 1500F à débattre. Contacter Denis au 47.34.42.54 après 17h.

75 N° 19987
Vends joystick Jet Fighter SV.126 Quickjoy pour Commodore-Atari-Amstrad-Schneider-CPC, prix: 90F. Ecrire au 6 rue de Bellechasse 75007 Paris.

77 N° 19716
Vends ordinateur musical Yamaha CX5MII avec synthé 4 op. intégré + grd clavier + 3 log. musicaux. Prix : 1500F. Contacter Patrick au 64.41.79.15 à partir de 18h.

81 N° 19989
Vends MSX Hit Bit, 2 man., 3 jeux, revues, livres, le tt en tbe. Prix: 600F. Contacter Baptiste au 63.72.18.87 après 17h30.

91 N° 19918
Vends portable Toshiba 5100, DD 40 Mo... Echange jeux et utils sur Ste. Pas sérieux s'abstenir! Contacter Christian au 60.16.07.02.

91 N° 20081
Vends jeux MSX 2/2 et Lynx ou échange. Vds MSX 2+ avec dks. Cherche contacts Lynx et Gamegear sur la région. Contacter Fabrice au 69.06.87.80.

92 N° 19757
Vends PC Engine GT + 6 news (Jackie Chan, Tonma...). Prix : 3000F à déb. Vds Atari 1040 Stf tbe + pér. + news + utils + joyst. + souris. Prix : 2500F. Contacter Julien au 46.66.38.92 après 18h.

93 N° 19907
Vends enceintes Sony pour console avec blindage magnétique et Crossed Sword. Téléphoner au 48.39.21.17.

94 N° 20018
Vends MO5 avec manuel et magnéto. Vds Atari 2600 avec 4 joyst. et 5 jx. Contacter Laurent au 43.97.13.71. Urgent!

AMSTRAD

ACHAT

66 N° 19753
Achète tous jeux pour Amstrad 6128. Faire parvenir liste à Bertho Aurélien 8 rue du Progrès 66340 Osséja (joindre prix et explications).

83 N° 19768
Achète pour CPC 464 lecteur dks DDI/6128 adaptable. Contacter Rodriguez Nicolas La Plantade 83560 Ginasservis, tél. 94.80.10.37.

CONTACT

31 N° 19995
Cherche contacts sérieux sur CPC 6128 sachant progr. Basic ou LM sur Toulouse (Recollets. Contacter Joël au 61.25.54.66 à 19h du lundi au jeudi. Merci!

67 N° 19808
Cherche jeux sur CPC 6128 (Gemini Wing, Strider 1...). Contacter Jean-Marc au 88.78.63.81.

ECHANGE

94 N° 19743
Echange jeux (Chase HQ, Turrican...) sur CPC 6128. Envoyer liste et coordonnées à Ghanem Karim 5 rue du Docteur Lebel 94300 Vincennes.

VENTE

00 N° 19763
Vends CPC 6128 coul. + nbrx jx + joyst. (Cobra) + synthé vocal + Discology 5.1 + manuel + cordon raccord. Prix : 3400F à déb. Téléphoner au 47.63.17.05.

18 N° 19854
Vends CPC 6128 coul. tbe, nbrx jx, joyst., boite rang., livres, cable téléchbarg. Prix: 1800F. Téléphoner au 48.58.20.54.

19 N° 19980
Vends jeux et compils sur CPC 6128 de 80F à 150F. Envoyer timbre à 2.50F pour liste à Mestre Stéphane Rue des Chalibordes 19190 Beynat, tél. 55.85.54.82.

25 N° 19813
Urgent! Vends CPC 6128 coul., adapt. TV, nbrx jx, joyst., dk de CP, bousses, manuels, le tt état neuf. Prix: 3500F à débattre. Téléphoner au 81.91.25.66 vers 19h.

27 N° 19950
Vends CPC 6128 coul. tbe, tuner, nbrx jx, magazines, pistolet, manette, divers, prix: 7000F. Contacter Emmanuel au 32.49.25.70.

30 N° 19845
Vends CPC 6128, rall., écran coul., bousses, manuel, dks, nbrx jx, revues, cable téléchbarg., joyst., le tt en tbe. Prix: 3500F. Contacter Joel au 67.81.10.88 (si possible près du Gard).

30 N° 19859
Vends CPC 6128 coul., 2 joyst., jx, utils, revues, prix: 2100F ou ss mon.: 1400F. Contacter Xavier au 66.24.01.00 le week-end.

31 N° 19937
Vends 6128 coul., adapt. TV, joy., manuel, bousse, revues, dks vierges, boite de rang., pistolet, doubleur, le tt état neuf et ss gar. Prix: 3000F. Contacter Philippe au 61.07.42.99. Urgent!!

36 N° 19796
Vends jeux CPC 464 K7 de 20F à 65F. Un cadeau pour chaque acheteur ! Contacter Lange Maxime rue des Chenevières 36110 Levroux (joindre une envel. timbrée).

42 N° 20114
Vds CPC 6128, mon. coul., jeux, manuels, le tt en tbe, prix: 2800F à déb. Vds CPC 664, mon. coul., jeux, manuels en tbe: 1500F à déb. Contacter Dessert Cédric au 77.68.13.72 aux heures des repas.

45 N° 19910
Vends CPC 6128, mon. coul., joyst., Dks vierges, jeux, prix: 2500F. Vds jx CPC à 100F pièce. Téléphoner au 38.73.06.83 après 18h.

45 N° 19945
Vends 6128 mono., joyst., bousses, kit téléchbarg., nbrx jx, utils, prix: 2500F. Téléphoner au 38.34.86.35 après 19h.

59 N° 19948
Vends DK'Tronics 256 Ko avec prise femelle, doc. franç. à 500F (port compris). Contacter pour liste Carre Stéphane 12 rue de Colmar 59290 Wasquehal.

59 N° 19981
Vends jeux CPC K7 orig. de 20F à 50F., vds crayon opt. à 150F, vds carte FO-DOS: 300F. Envoyer enveloppe timbrée à Mantel Michel 1/42 Groupe Rénovation, 32 rue Prosper Franck 59160 Lomme.

59 N° 20118
Vds CPC 6128 coul., nbrx jx, manuels, boite de rang., joyst., revues: 2700F. Contacter Julien au 20.90.68.97.

60 N° 19764
Vends lecteur dks pour CPC 464 ou 6128 + nbrx jx + Discology 6.0 + manuel. Prix : 1250F. Contacter Lejeune Christophe au 44.78.45.23.

60 N° 19961
Vends jeux CPC à petits prix. Contacter Lasseaux Gregory 5 rue Nouvelle 60540 Fosseuse.

60 N° 19990
Vends CPC 6128 +, mon. coul. stéréo, nbrx jx, paddle, cartouche. Prix: 2500F. Contacter Hugo au 44.20.33.92.

62 N° 19983
Vends clavier CPC 6128, nbrx jx (Panza, Batman...) et revues, prix: 1200F. Téléphoner au 21.67.22.18 après 20h.

69 N° 19969
Vends CPC + ss gar., nbrx jx, joyst., cartouches, prix: 2600F. Contacter Terrier Nicolas Rés. Récamier Allée 8 69130 Ecully. Urgent cause départ dans 3 mois!

72 N° 19772
Vends CPC 6128 + écran mono. neuf + clavier + 1 man. + 5 jx. Prix : 1200F. Livrable sur Paris, rég. paris. et Le Mans. Téléphoner au (16) 43.21.12.47.

73 N° 19876
Vends lecteur DD1 DQ tbe, cable, dks, cassettes. Vendu au plus rapide pour 790F. Téléphoner au 79.85.05.87 vers 20h.

75 N° 19733
Vends CPC 6128 coul. + nbrses Dk7 + 3 man. état neuf + bousses + boite rang. Dk7 + manuel. Prix : 2700F. Contacter Arnaud au 42.41.69.39 le soir.

75 N° 19744
Vends CPC 6128 coul. + tuner + radio-réveil + joyst. + nbrx jx + adapt. Amstrad, Nec ou MGD. Prix à débattre. Contacter Antoine au 45.83.34.29. Urgent !!

75 N° 19830
Vends imprimante DMP 2160: 2200F à débattre. Contacter M. T. Teyssier 67 rue du Moulin Vert 75014 Paris, tél. 45.42.37.56.

75 N° 20024
Vends 6128 coul., imprim. DMP 2000, nbrx jx et utils, kit téléchbarg., joyst. Prix: 1600F. Vds Sharp MZ800 K7 64 Ko...pour 300F. Contacter Nicolas au 48.04.37.55.

75 N° 20042
Vends CPC 6128 coul., manuel, joyst., nbrx jx, basic, utils, le tt en tbe. Prix: 2700F à déb. Contacter Mickael au 40.15.91.38.

76 N° 20096
Vends jeux Amstrad CPC dk à 50F. Demander liste à Duplessis Berangère 17 allée des Fuschias 76330 Gravenchon.

77 N° 19851
Vends CPC 464 coul. bon état, nbrx jx, livres, revues, joyst. autofire. Prix: 1500F. Téléphoner au 60.23.50.06 le soir.

78 N° 19818
Vends pour CPC 464: mon. coul. CTM 644 en tbe. Prix: 1390F à déb. Contacter Laurent au 39.46.06.63.

78 N° 19866
Vends 6128 coul., nbrx jx et utils, impr. DMP 2160, manuels, revues, joystick, doubleur, le tt en tbe. Prix: 2300F. Contacter Franck au 39.55.23.44.

78 N° 19951
Vends CPC 6128 coul., nbrx jx, joyst., manuels inform., le tt en tbe, prix: 2000F. Téléphoner au 39.46.34.18 après 19h.

82 N° 19977
Vends CPC 6128 coul., cables rallonge, bousses, manuels, revues, joy., nbrx jx et utils. Prix à débattre. Téléphoner au 63.20.23.79 (H.R.).

83 N° 19746
Vends CPC 6128 coul. + manuel + nbrx jx + dks vierges + revues, le tt en tbe. Prix : 2500F. Contacter Sebastien au 94.33.88.81.

88 N° 19897
Vends dks 6128 pas chers et impr. DMP 2160 pour 700F. Contacter Seb au 29.67.46.92.

91 N° 19725
Urgent ! Vends CPC 6128 + nbrx jx + pistolet + livre + joyst. Prix : 3000F. Contacter Christophe au 60.16.13.82 après 18h.

91 N° 20005
Vends 6128 +, mon. coul., nbrx jx orig., cart. compatibilité avec 6128 normal. Prix: 3000F. Contacter Julien au 60.19.12.03.

91 N° 20070
Vends CPC 6128 coul., nbrx jx, dks vierges, manuel. Prix: 2400F. Contacter Raphael au 69.44.33.40 à partir de 16h.

91 N° 20075
Vends CPC 6128 coul., nbrx jx, 2 joyst., revues, manuels, le tt en tbe. Prix: 2400F. Téléphoner au 69.24.58.01 après 17h30.

91 N° 20076
Vends 6128, mon. coul., bousses, jeux, joyst., magazines. Prix: 2100F. Contacter Debon Arnaud 5 passage de l'Emile 91080 Courcouronnes, tél. 60.77.85.95.

92 N° 19802
Urgent ! Vends CPC 6128 coul., kit téléchbarg., nbrx jx, utils orig., manuel, revues, le tt en tbe. Prix : 2900F. Contacter Anthony au 47.91.47.31 après 18h.

92 N° 19960
Vends CPC 6128 coul., joyst., jx, listings, prix: 1800F. Vds Nes, 4 jx, 2 man. ss gar: 700F. Contacter Vincent au 46.31.98.07 après 18h.

92 N° 19964
Vends CPC 6128 coul. tbe, tuner TV, radio, jx, dks, joyst., prix: 4000F. Imprim., trait. texte Semword: 800F. Contacter Benoit Guillaume au 47.41.60.82.

92 N° 20091
Vends CPC 464, mon. coul., nbrx jx, livres, manettes. Prix: 1500F à déb. Vds TV coul. 39 cm ss gar.: 1200F ou échange contre moniteur Amiga 1084S. Téléphoner au 47.85.93.16 après 20h.

93 N° 19902
Vends Amstrad 6128 coul., nbrx jx, dks vierges, Pro 5000, livres CPC et PC, prix: 3500F à débattre. Contacter Patrick au 48.44.66.05.

93 N° 19944
Vends CPC 464 mono., nbrx jx, revues, joy., prix: 900F. Contacter Sako Patrick au 43.00.04.82 après 18h.

94 N° 19762
Vends CPC 464 + DDI-1 + DMP 2160 + multiface + serv. Kentel + Pentel + stylo optique dart + ext. 256 Ko + Amdrum + nbrx jx et utils. Prix : 8500F (vente sép. poss.). Contacter François au 48.90.46.58.

94 N° 19765
Vends CPC 6128 mono. + nbrx jx + man. + revues + manuel. Prix : 2000F. Vds nbrx jx Gameboy. Contacter Miguel au 49.80.50.36.

94 N° 19894
Vends CPC 6128, nbrx jx, Discology, revues, livres d'utilitaires et de jeux. Prix: 2500F. Contacter Manu au 43.39.45.47 après 18h (ou laisser un mes. sur le répondeur).

94 N° 19941
Vends 6128 coul., souris, nbrx jx, utils et dks vierges, cours d'autoformation CPC 6128, le tt en tbe. Prix: 2000F. Téléphoner au 48.93.71.65 après 18h.

94 N° 20036
Vends CPC 6128 coul., imprim. DMP 2000, nbrx jx et utils, joust. dks vierges, bousse. Prix: 3000F. Contacter Laurent au 45.94.02.29 le soir.

94 N° 20106
Vends CPC 6128 coul., man., jeux, dks vierges, guide, manuel, le tt en tbe. Prix: 2000F. Contacter Jonathan au 48.72.60.54.

94 N° 20147
Vends CPC 6128 coul., jeux orig, dks vierges, 2 joys (superboard), câble téléchargement, manuel, le tt en tbe. Prix: 6000F. céder à 4500F. ou deb. Tél: 46.80.88.10.

NEC

ACHAT

83 N° 19782
Achète le plus rapidement possible les jeux Down Load II et Vallis 4. Prix max. 300F. Contacter Xavier et Arnaud au 94.94.01.96 (avant Noël si possible !!).

95 N° 19867
Urgent! Recherche sur PC Engine le jeu Formation Soccer. Contacter Thomas au 34.72.34.41.

CONTACT

69 N° 19943
Club Nec 69 cherche adhérents sérieux, news et oldies. Achète et vends jeux Nec. Téléphoner au 78.39.31.41 après 18h30.

VENTE

04 N° 19806
Vends jeux Nec de 150F à 250F ou échange contre jeux Amiga. Téléphoner au 92.72.53.70 après 18h.

13 N° 20032
Vends Supergraphx, jeux (ss gar.), prix: 1800F. Contacter Nicolas ou Stéphane au 91.31.46.95 à partir de 18h30.

17 N° 19775
Vends Coregraphx + 12 jx (PC Kid 2, Dead Moon...). Prix : 3500F. Conacter Caillet Sylvain 2 avenue du Grand Logis 17570 Les Mathes.

24 N° 19887
Vends lot de jeux Nec pour 6600F. Cherche CD Nec et Superfamicom. Contacter Gregory au 53.50.47.72.

27 N° 19801
Vends PC Engine GT + 1 jeu : 2000F. Vends PC Kid : 250F. Contacter Bellenger Franck 13 rue de l'Eglise 27940 Villers sur le Roule, tél. 32.53.03.67.

35 N° 19844
Vends CD Rom 2 + 7 jx, Coregraphx + nbrx jx CD + adapt. CD/SGX: 3500F. Contacter David au 99.60.88.13 après 17h30.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

37 N° 19734
Vends ou échange jeux Supergraphx + jx Coregraphx (Batman, Adventure Island...). Contacter José au 47.44.09.56 après 19h20 (si possible sur région Indre et Loire).

57 N° 19908
Vends Coregraphx, 6 jx (Power Eleven...) en tbe, prix: 2000F. Contacter Laurent au 87.55.29.06 après 19h (machine ss gar.).

59 N° 19942
Vends Coregraphx, doubleur, joy., 6 jx (PC Kid 2, Populous...), prix à débattre. Contacter Jules au 20.53.65.39 le dimanche soir.

59 N° 20115
Vends Nec, jeux, doubleur: 3000F ou échange contre Neo-Geo avec deux jeux ou contre A500, access. et log. Téléphoner au 20.73.01.76.

60 N° 19828
Vends Nec Turbo GT + 4 jeux (PC Kid, Adv. Island...) + adapt. sect.: 2200F (gar. six mois). Téléphoner au 44.60.93.92.

63 N° 19793
Vends jeux Nec de 120F à 280F. Téléphoner au 73.51.45.32.

69 N° 20086
Vends Supergraphx, 2 man., quintupleur, 9 jeux (encore ss gar. déc.91). Prix: 3200F à déb. Contacter Laurent Puglisi 12 rue Sulli 69150 Décines, tél. 78.49.58.65.

75 N° 19904
Vends Nec et 4 jx: 1300F, vds mon. coul. Nec ou autre: 1200F ou les 2 pour 2000F, vds Baseball sur Gamegear: 150F. Contacter Jean au 42.40.15.94 après 19h.

75 N° 19919
Vends Coregraphx, jeux (Jackie Chan...), prix; 900F. Contacter Julien au 45.39.33.71.

75 N° 20074
Urgent! Vends jeux Nec, le lot de 6 pour 1000F ou à l'unité 200F chaque. Contacter Sylvain au 45.57.97.89.

77 N° 19911
Vends jeux Coregraphx (Chase HQ, Cadash...), le lot de 4 pour 800F. Contacter Arth Guillaume 5 bd des Carmes 77000 Melun, tél. 60.68.49.53.

77 N° 19970
Vends Nec PC Engine, CD Rom 2, 9 jeux (5 cart. et 4 CD), adapt. CD/SGFX. Prix: 4300F. Téléphoner au 60.20.44.70.

78 N° 19737
Vends ou échange Vigilante sur Nec. Si vente : 180F. Contacter Renaud au 30.62.27.00.

91 N° 19848
Vens Nec GX + 8 jx (Pc Kid 2...) + quintupleur + 2 man. Prix: 2000F ou échange contre A500. Contacter Arnaud ou Bertrand au 69.86.10.71 (Paris ou rég. parisienne).

92 N° 19721
Vends Coregraphx + 2 man. + 5 jeux (Ninja Spirit, Heavy Unit...). Prix : 1600F. Contacter Philippe au 47.92.35.28 après 19h.

92 N° 19731
Vends PC Engine portable + 1 jeu. Prix : 1000F. Vends PC XT + CGA : 1500F. Vds scanner à main pour Atari : 900F. Contacter Antoine au 43.33.97.05 après 19h (sur Paris uniquement).

92 N° 19829
Vends jeux Nec, Gamegear, Nintendo et Amiga. Contacter Sloth Martin 10 rue Fréville le Vingt 92310 Sèvres, tél. 46.26.30.34 après 18h. Urgent!

94 N° 20053
Vends jeux Nec de 150F à 200F. Vds Megadrive, 2 man., 2 jx: 900F. Contacter Olivier au 46.78.34.23.

95 N° 19842
Vends PC Engine + 5 jeux: 1600F. Contacter Nicolas au 39.91.88.38.

NEO-GEO LYNX

ACHAT

68 N° 20101
Achète jeux Lynx pas trop chers ou échange contre d'autres. Contacter Cédric au 89.81.76.90.

91 N° 19850
Achète Neo-Geo avec deux jx: 3000F. Vds Supergraphx + 6 jx + 2 joy. + quintupleur: 2200F, échange jx Nec, vds jx Megadrive. Contacter Fabrice au 64.56.12.10.

CONTACT

62 N° 20022
Urgent! Cherche personne pouvant me fournir renseignements sur adapt. Neo-Geo compat. borne d'arcade fiche Jamma. Téléphoner au 21.44.71.83 de 11h à 21h. Merci d'avance!

VENTE

06 N° 19872
Vends Neo-Geo, 2 man., 2 jeux, prix: 500F. Téléphoner au 93.73.68.86.

73 N° 19823
Vends Lynx + adapt. sect. + comlynx + 7 jx (Klax...): 1400F. Téléphoner au 79.32.69.26 après 18h.

75 N° 19840
Vends jeux Lynx de 130F à 160F. Les 10 pour 1400F (pare-soleil en cadeau). Vds Nes + 2 jx: 500F. Vds clavier élect.: 500F. Vds agenda Sharp, 2 cartes: 2000F. Téléphoner au 43.66.63.89.

75 N° 19967
Vends Blue Lightning et APB sur Lynx et échange pin's jeux Lynx ou en achète. Contacter Marc au 46.70.45.71.

78 N° 20107
Vends Lynx avec jeu: 700F. Vds joy. Atari: 50F, lect. dks Amstrad: 1000F, prise hi-fi Nec: 100F. Vends, échange et achète jeux Nec. Contacter Marc au 39.73.59.04.

91 N° 19965
Vends Lynx, 4 jx, adapt. sect., pare-soleil, sacoche de rang., prix: 1200F (ss gar.). Contacter Jérome au 60.47.31.71 après 19h.

92 N° 20041
Vends Lynx, nbrx jx (Xenophobe, Rampage...), le tt en tbe. Prix: 2500F. Contacter Seb au 46.55.56.09.

95 N° 20116
Vds Neo-Geo, 3 jx, 2 man., memory card: 3500F à déb. Vds Lynx, pochette de rang., 5 jx, transfo.: 700F à déb. Contacter Eric au 34.64.63.54 après 17h.

NINTENDO

ACHAT

11 N° 19893
Achète jeux Famicom à 450F environ. Contacter Jacobien au 70.31.85.50.

38 N° 19930
Achète Superfamicom et jeux de 1500F à 1700F ou échange contre Gamegear avec 5 jeux. Contacter Collomb David 38470 Vatilieu, tél. 76.07.25.99.

75 N° 20094
Urgent! Achète Famicom avec jeux en bon état, sur Paris. Prix à débattre. Vends jeux et consoles divers. Contacter Adel au 42.52.44.96.

CONTACT

78 N° 19783
"Super Nes-pas ?", le fanzine pour Superfamicom contre deux timbres à 2.50F. Ecrire à Pilet Stéphane 4 square Vedrines 78190 Trappes.

ECHANGE

13 N° 20084
Echange Gameboy avec trois jeux contre Gamegear ou Lynx avec jeux. Contacter Romain au 42.51.11.61.

67 N° 19966
Echange Gameboy complète, 6 jeux (Mickey, Tetris...) et pochette contre clavier A500. Téléphoner au 88.74.92.87.

93 N° 19903
Echange Nintendo état neuf avec six jeux (Tetris, Topgun...) contre Gameboy avec six jeux ou plus. Contacter Badji Lini 54 bd Rouget de l'Isle 93100 Montreuil sous Bois (sur Paris et R.P.).

VENTE

00 N° 19754
Vends Gameboy + jeux (Batman, Mario...). Etat neuf. Contacter Adrien au 48.89.35.21 de 19h à 20h.

00 N° 19769
Vends Superfamicom + 2 pads + 2 jx (Mario 4, Tennis). Prix : 2500F. Vds jeux à 400F (Final Fight, Pilotwings...). Vds aussi divers. Contacter Stéphane au 44.08.73.81.

00 N° 19884
Urgent! Vends en excel. état Gargoyl's Quest sur Gameboy avec boite, manuel et gar. Prix: 100F. Téléphoner au 39.51.87.01.

00 N° 20019
Vends Gameboy, jeux (Marioland,...), cable link, écouteurs stéréo, boitier de rang., prix: 600F. Téléphoner au 44.86.32.60. Urgent!!

00 N° 20068
Vends divers sur Nes de 200F à 250F. Téléphoner au 48.67.39.98 (de préférence sur Paris et région parisienne).

04 N° 19749
Vends jeux Gameboy à 150F ou échange contre d'autres. Contacter Gamba Florent au 92.83.67.97.

06 N° 20016
Vends jeux Nintendo entre 100F et 200F. Contacter Sophie au 93.38.19.47 avant 20h. Urgent!!

13 N° 19900
Urgent! Vends Gameboy tbe, 6 jeux, prix: 1000F à débattre. Contacter Bruno au 91.66.57.43.

17 N° 19776
Vends Gameboy + jx (WWF Superstars, Gremlins 2...) + gamelight. Prix : 1500F ou échange contre Gamegear + 3 jeux. Contacter Guillaume au 46.05.05.56 après 17h.

26 N° 19931
Vends Dragon's Lair sur Gameboy à 220F. Contacter Benjamin au 75.02.44.82 de 17h30 à 19h.

31 N° 19898
Vends Gameboy, jeux (Tetris, Side Pocket...), gemalight, sacoche, prix : 850F (le tt en état neuf). Téléphoner au 61.90.60.87 le soir.

38 N° 19738
Vends Gameboy + 7 jx + boite de rang. + mag. Nintendo. Prix : 1400F à débattre. Vente séparée poss. Contacter Frédéric au 76.09.25.04.

46 N° 20121
Vends Nes, 5 jx, prix: 1300F ou échange contre Megadrive. Téléphoner au 65.34.48.12.

51 N° 20130
Vends Superfamicom avec trois jeux: 3500F ou échange contre Néo-Géo avec deux jeux. Téléphoner au 26.08.59.88.

60 N° 20049
Vends jeux Gamboy de 125F à 150F ou le lot pour 800F. Téléphoner au 44.20.25.31 après 17h30.

62 N° 19973
Vends Gameboy avec 6 jeux. Cherche contacts sur Ste. Contacter Sourmail Thomas 579 av. du Mal Juin 62400 Bethune, tél. 21.01.18.32.

67 N° 20054
Vends jeux Superfamicom. Contacter Laurent au 88.86.71.12.

68 N° 19909
Vends Golf sur Gameboy en tbe pour 90F. Contacter Yann au 89.22.00.53.

69 N° 19787
Vends Nes + 7 jeux (TMHT, Megaman 2...) + zapper + nbrx Club Nintendo. Prix : 2450F ou échange contre GT ou SGX + 3 jx. Contacter Greg au 78.22.30.49 après 18h. Merci !

75 N° 19722
Vends Gameboy + jeux (Batman, Contra...) + piles + accessoires. Prix : 1000F. Contacter Ity au 46.71.89.08 après 19h.

75 N° 19732
Vends Gameboy + 8 jx + lightboy + sacoche, le tt en tbe. Prix : 1800F. Contacter Anferte Fabrice 91 rue du Mont Cenis 75018 Paris, tél. 42.55.94.88 après 19h.

75 N° 19780
Vends Gameboy + 11 jx (Dr Mario, Gargoyl's Quest...) + lightboy. Prix : 1450F. Contacter Laurent au 45.66.47.72 entre 18h et 21h.

75 N° 19881
Vends, échange, achète jeux Superfamicom. Contacter Adrien au 45.42.19.46.

75 N° 19905
Vends Nes, 2 man., 9 jeux (DD 2, SMB 2...), prix: 1500F. Contacter Mathieu au 45.65.30.01.

75 N° 19920
Vends Nes: 400F à déb., pistolet: 140F, jx de 100F à 200F, le tt en tbe. Téléphoner au 45.00.88.59 (si absent laisser coordonnées sur répondeur).

75 N° 19928
Vends jeux Nintendo à 200F, vds jeux Gameboy à 120F. Contacter Vincent au 48.56.27.33.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de

23

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

75 N° 19984
Vends Gameboy, écouteurs, 5 jeux, prix: 600F ou échange contre Lynx ou Gamegear avec un jeu. Contacter Cohen David 3 Place Henri Matisse 75020 Paris, tél. 46.36.55.18. Urgent!

75 N° 19986
Vends Nes, 18 jeux, 2 man., Nes Adv., prix: 1600F à débattre. Contacter Michaël au 46.47.95.14 après 18h. Urgent!

75 N° 20047
Vends jeux Nes ou joy Nes Adv. à 200F. Vds jx Gameboy de 100F à 150F. Contacter Arnaud pour liste et prix au 42.02.55.72.

75 N° 20060
Vends Gameboy, lightboy, 10 jx, boites et notices: 900F. Ch. impr. DMP2000 à moins de 1000F. Contacter Xavier au 45.72.54.80 sur Paris uniquement.

75 N° 20085
Vends Gameboy, 5 jx (R-Type, Tennis...), sacoche, chargeur 4 piles, le tt très peu servi. Prix: 1100F à déb. Contacter Olivier au 43.73.61.59 le soir.

75 N° 20087
Vends gameboy, 8 jeux, caseboy. Prix: 2000F. Téléphoner au 45.82.74.83 après 18h.

75 N° 20139
Vds jx Gameboy à 140F pièce. Contacter Sam au 45.82.02.90 après 19h.

75 N° 20140
Vends ou échange jeux Superfamicom Téléphoner au 42.29.25.89 ou au (16) 44.56.58.11.

76 N° 19781
Vends Nes + 4 joyst. + 13 jx + codes + mag. en tbe. Prix: 3200F le tt ou 230F le jeu. Contacter Julien au 35.42.58.98.

78 N° 19771
Vends jx Nintendo (Track'n Field 2, Zelda 2...) à 200F pièce. Contacter Christophe au 34.86.98.99. Pas d'échanges possibles !

78 N° 19809
Vends Gameboy + 6 jx avec boites d'origine + accessoires (ss gar.). Prix : 1100F. Contacter Vincent au 34.79.34.70.

78 N° 19819
Vends jeux Gameboy à 100F, le tt en tbe et ds emball. d'orig. Téléphoner au 34.77.43.16 après 18h.

78 N° 19820
Vends Gameboy + 4 jeux en tbe, ss gar. Prix: 900F. Contacter Eric au 39.54.07.70.

78 N° 19906
Vends Gameboy, 4 jx (Supermario, Tetris...), cable, le tt en tbe pour 850F. Echange jeux Megadrive. Contacter Alain au 30.95.74.29.

82 N° 20109
Vends Gameboy, 7 jeux: 1000F. Vds K7 Nes de 150F à 300F. Le tt ss garantie. Contacter Claude au 63.32.14.64 après 20h.

83 N° 20100
Vends jeux Gameboy à 160F pièce (port compris). contacter Gilles au 94.08.12.74.

83 N° 20141
Vends jeux Nintendo entre 200F et 300F (port compris). Contacter Cyril au 55.65.00.17.

91 N° 19727
Vends jeux Nes (Robocop, Bubble Bobble...) de 200F à 250F. Téléphoner au 60.77.48.31 avant 18h.

91 N° 19767
Vends Nes + 2 man. + adapt. US/jap. + 2 jeux, le tt en tbe. Prix : 800F. Contacter Jérome au 64.48.75.48.

92 N° 19742
Vends nbrx jeux (news) de 150F à 200F. Contacter Aziz Hilmi 159 rue Emile Zola 92600 Asnières, tél. 47.94.59.98.

92 N° 19807
Vends jeux Nec et Lynx de 150F à 250F. Contacter Abdelli Benoit 23 rue Jules Michelet 92700 Colombes.

92 N° 19834
Vends, échange, achète jeux Superfamicom, Megadrive, Gameboy et Atari. Contacter Petitier Marc 12 rue du Gros Chêne 92370 Chaville, tél. 47.50.84.73.

92 N° 20045
Vends Nes, 6 jx, le tt en tbe. Possibilité de vente séparée. Contacter Morgan au 42.42.52.12 après 19h.

93 N° 19798
Vends Gameboy + nbrx jx (Supermario Land, Tetris...) + lightboy. Prix : 800F (vente séparée possible). Contacter Grégory au 48.43.54.70.

93 N° 19803
Vends Nes + 5 jeux avec boites d'origine, le tt ss gar. et en tbe. Prix : 1200F. Contacter Franck au 43.83.70.48 après 19h.

93 N° 19865
Vends consoles Nes, 2 pads, Nes Adv., robot, jeux (Dble Dr., TMHT...), prix: 3700F. Contacter Bruno au 43.85.58.66 (sur Paris). Urgent!

93 N° 19988
Urgent! Vends console, 13 jeux, notices, prix: 1500F. Contacter Wiette Marc au 45.28.51.96 après 18h (exclusivement sur Paris et région parisienne).

93 N° 20013
Vends Gameboy, 4 jx (Mario, Tetris...), écouteurs, cable deux joueurs, le tt en exc. état. Prix: 950F à débattre. Contacter Didier au 48.48.76.37 après 18h.

94 N° 19810
Vends jeux Gameboy de 120F à 140F. Contacter Castel J.F. 10 quai du Dr Mass 94700 Maisons Alfort. Réponse assurée !!

94 N° 19825
Vends Gameboy + cable link + écouteurs + piles + 4 jx. Contacter Alexandre au 43.96.19.28. Rigolos s'abstenir!

94 N° 20037
Vends ou échange Nes (1500F si vente) contre Amiga, robot, 2 man., pistolet, 8 jx... Contacter Seb Lisek 21 rue Eugène Voisin 94340 Joinville le Pont.

94 N° 20093
Vends Nes tbe, jeux, prix: 1100F. Contacter Fabien au 48.52.46.31.

95 N° 19723
Vends jeux Nintendo de 150F à 300F. Téléphoner au 39.60.48.50 entre 18h et 19h.

95 N° 19975
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

PC & COMPATIBLES

ACHAT

91 N° 19929
Achète wargames sur PC, contacter Lesellier Jean-Claude 9 bis rue Pierre Curie 91240 Saint Michel sur Orge, tél. 60.15.75.60.

CONTACT

42 N° 20038
Cherche contacts sérieux sur PC 3 1/2 et 5 1/4. Ecrire à Joassard Olivier 22 bis rue J. Rivaud 42400 Saint Chamond, tél. 77.22.57.82.

64 N° 19888
PC 5 1/4 p. cherche contacts sérieux pour éch. news et oldies. Envoyer listes à Tyas Matthew Aubertin 64290 Gan, tél. 59.04.24.53.

67 N° 20103
Cherche contacts sérieux sur PC. Ecrire à Bernard Frédéric 2A rue de Saint Dié 67600 Sélestat.

68 N° 19861
Cherche contacts sérieux sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Envoyer liste à Rigo Maurice 6 rue des Bois 68170 Rixheim.

75 N° 19755
Club Freeware PC et comp., 10F le dk 5 1/4 p. Doc. contre un timbre à Pesoft 31 rue de Constantinople 75008 Paris.

75 N° 20071
Cherche contacts sérieux et durables sur PC (utils, jx orig....) sur Paris uniquement. Contacter Limond au 43.22.89.60.

76 N° 20015
PC cherche contact sérieux et aide. Contacter Boulet Guillaume 1 rue de la Vatine 76130 Mont Saint Aignan.

77 N° 19916
Cherche contacts sérieux sur PC 3 1/2, déb. bienvenus. Contacter Beghin Jérome 51 rés. Lorraine 77190 Dammarie. Pas d'arnaque!

80 N° 20023
Nouveau PC VGA 3 1/2 cherche contacts sérieux, réponse assurée. Contacter M. Wibart 16 rue Prarond 80100 Abbeville, tél. 22.31.28.39.

83 N° 20000
PC 3 1/2 cherche contacts sérieux pour échange jeux et utils. Réponse assurée. Contacter Capuano Bernard Ustica 301 Le Pin Rolland 83430 Saint Mandrier sur Mer. Arnaqueurs s'abstenir!

85 N° 20090
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

ECHANGE

45 N° 19946
Echange jeux PC VGA 3 1/2 (King's Quest V, Explora 2...). Contacter Elias Antoine 12 rue Maurice Millet 45240 La Ferté Saint Aubin, tél. 38.64.62.67.

62 N° 19786
Echange jeux sur PC 3 1/2 p. seulement (de préf. 1.44 Mo), possède de nbrx jx et utils. Pas sérieux s'abstenir, réponse assurée à 100% !Contacter Michael au 21.65.84.18.

VENTE

24 N° 19882
Vends carte Adlib PC, 2 enceintes, Wing Commander, Eye of Beholder... (3 1/2 p. ou 5 1/4 p.). Prix: 930F. Contacter Jérome au 53.90.61.36 le week-end.

44 N° 19924
Vends PC comp., log., Dos 5.00, DD 64 Mo, lect. 5 1/4 386 DX, 2 Mo de Ram. Contacter Philippe au 40.23.31.45 après 18h.

69 N° 20064
Vends jeux PC excellent état, rôle, action, simulation, aventure... de 50F à 200F (dks 5 1/4). Téléphoner au 78.53.34.97 après 20h.

72 N° 19778
Vends modules Simm 4 Mo (32 x 128 Ko) pour DELL 325/333P ou IBM PS/2. Téléphoner au 43.82.26.59 après 19h.

75 N° 19868
Vends PC VGA 640 Ko, DD 3 1/2 et 5 1/4, souris, orig., le tt en tbe. Prix à débattre. Contacter Baillon Thomas 31 bd Henri 4 75004 Paris, tél. 42.77.84.03.

75 N° 20079
Vends jeux originaux sur PC 3 1/2 de 170F à 190F. Contacter M. Chopin 127 bd Pereire 75017 Paris.

76 N° 19817
Vends Amstrad PC 1512 ss gar, deux lect. dks, couleur, 640 Ko. Prix: 6000F. Téléphoner au 35.33.19.61.

77 N° 19998
Vends PC AT 386SX 1 Mo, DD 44 Mo, lect. HD 3 1/2 et 5 1/4, S VGA coul., souris, carte Adlib, Wing Commander 1 et 2, Windows 3, Links, Sim Earth. Prix: 7900F. Téléphoner au 60.01.42.06.

77 N° 20136
Vends jeux PC à petits prix ou échange contre jeux Amiga. Contacter Jérome au 60.02.97.31.

78 N° 19773
Vends IBM PS/2 8530h31 286, Ram 1 Mo, DD 30 Mo, LD1 44 Mo, écran coul. VGA ss gar. Prix : 10000F. Contacter Laurent au 34.60.45.53.

91 N° 19849
Vends PC 18512 640 Ko, impr. DMP 3160, mon. coul. CGA, 7 jeux, MS.DOS, trait. texte, souris et DOS +. Prix: 4500F. Contacter Fabrice au 60.11.81.87.

91 N° 19891
Vends TO16 PC 640 Ko, écran, carte EGA, lect. 5 1/4, nbrx jx. Prix: 3500F. Téléphoner au 60.78.42.35 après 18h.

91 N° 19892
Vends PC Thomson TO16 5 1/4, 512 Ko, mon. coul. CGA, carte joyst/souris, impr. Amstrad 3500LQ. Prix: 6500F. Téléphoner au 69.21.35.27 à 18h.

92 N° 19925
Vends Amstrad PC 1512, DD 32 Mo, écran coul. CGA, nbrx jx, imprim. DMP 3160, prix: 6000F. Téléphoner au 47.31.32.45.

93 N° 19789
Vends IBM PS2, AT286 1 Mo, 3 1/2 p., DD 60 Mo, VGA coul., souris, impr. Proprinter 4201 IBM, Soundblast, Vindons. Prix : 12000F. Contacter Phil Clamart au 48.43.46.23.

94 N° 20025
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texpert 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

SEGA

ACHAT

02 N° 19777
Achète Megadrive jap. + 6 jeux min. + power stick tbe pour 2000F max. Contacter William au 23.74.18.39 à 12h ou à 20h.

62 N° 19947
Cherche Star Flight, Ys 3, Immortal... sur Megadrive entre 200F et 230F. Téléphoner au 21.53.44.58.

CONTACT

75 N° 19795
Echange deux jeux Megadrive contre une Gamegear. Contacter David au 45.67.39.92 vers 18h en semaine.

78 N° 19827
Echange Strider et Gynoug (MD j) contre Phantasy Star 3 (f), échange aussi d'autres jeux. Téléphoner au 39.69.33.37.

89 N° 19843
Echange, vends et achète jeux Megadrive (surtout des news). Contacter Julien au 86.62.27.39.

92 N° 19895
Cherche contacts sur Megadrive et Nec avec personne sympa et honnête. Contacter Phil au 40.90.05.48 (sur Paris et région Ouest).

ECHANGE

13 N° 19985
Echange Mastersystem, 5 jeux, 2 man. contre Megadrive 16 bits avec Altered Beast ou contre Coregraphx. Contacter Gomez Hervé 3 avenue Beau Soleil 13320 Bouc Bel Air.

29 N° 19739
Echange jeux Megadrive f (Battle Squadron, E-Swat...). Contacter Jannic Yves au 98.70.47.70 après 19h.

29 N° 20078
Echange, vends et achète jeux Megadrive (Street of Rage, Alienstorm...). Contacter Julien Rousser Kergoff 29260 Le Folgoet, tél. 98.83.20.92.

59 N° 19949
Echange jx Megadrive, ou les vends à 250F pièce. Contacter Basuyaux Vivian au 27.29.30.22 après 20h.

71 N° 19871
Echange Megadrive et trois jeux contre Superfamicom et un jeu. Contacter Jérome au 85.34.33.87.

77 N° 19874
Echange Megadrive, 11 jeux contre Superfamicom et 3 jeux ou Neo-Geo et 2 jeux. Contacter Menant Marc 4 Chemin des Bruyères 77515 La Celle sur Morin.

77 N° 20098
Echange Gamegear avec 4 jx contre Megadrive, ou SF ou GT Turbo avec un ou plusieurs jeux. Contacter Romain au 60.69.43.69 tous les jours après 18h15.

78 N° 20123
Echange jeux Megadrive française. Contacter Cédric au 39.69.35.91 ou 39.16.18.13 après 17h.

81 N° 20122
Echange jeux neufs. Contacter Emmanuel au 63.59.92.89. Urgent!!

87 N° 20062
Echange nombreuses news Megadrive contre d'autres, cherche Street of Rage. Contacter Jérome au 55.03.87.17 après 18h.

93 N° 20072
Echange Megadrive, 5 jeux, man. contre Superfamicom avec jeux ou Neo-Geo avec jeux. Contacter Gwenael au 42.35.41.52.

VENTE

00 N° 20137
Vends Megadrive f, 14 jx: 4500F. Contacter Freddy au 48.77.04.91.

08 N° 19870
Vends Mastersystem: 900F et jeux à 200F. Téléphoner au 24.71.77.57.

13 N° 20031
Vends Y's sur Mastersystem à 190F. Contacter Puddinu Sebastien 17c avenue Pasteur 13007 Marseille, tél. 91.31.57.06. Urgent!

21 N° 19933
Vends Megadrive f, man., jeu, prix: 700F. Contacter Sebastien Garnier 115 av. du Mal Lyautey 21000 Dijon, tél. 80.73.63.35.

21 N° 19935
Vends Megadrive, 10 jx, 2 man., prix: 3000F. Vds jx de 200F à 300F. Téléphoner au 80.74.33.03.

28 N° 19839
Vends Mastersystem + control stick + 10 jx (Dble Dragon, Indiana Jones...): 600F à débattre. Contacter Hervé au 37.31.93.04.

29 N° 19857
Vends Mastersystem, deux man., pistolet, 4 jeux, le tt en tbe, prix: 1000F à débattre. Contacter Denis au 98.47.71.73 (vente séparée possible).

30 N° 20112
Vends Gamegear, jeux et 6 accus: 900F. Vends aussi jeux séparément. Contacter Romain au 90.25.14.39 entre 18h et 19h30.

31 N° 19785
Vends jeux Megadrive + jeux Superfamicom voire pour Mastersystem. Possibilité de vente en lots. Contacter Fabrice au 61.23.27.37.

34 N° 20008
Vends jeux Megadrive à 200F. Vds Gameboy avec Tetris pour 490F. Contacter Julien au 67.71.89.87 après 18h30.

35 N° 20028
Vends Sega 8 bits, pistolet, man., rapidfire, prix: 500F. Vds aussi nbrx jx de 50F à 150F. Contacter Sancier Ludovic La Chalotière 35170 Bruz, tél. 99.52.60.26.

38 N° 19869
Vends Mastersystem, deux jeux, prix: 400F, vds jeux Megadrive de 200F à 250F. Contacter Julien au 76.72.54.62.

42 N° 19976
Vends Megadrive état neuf, man. compét. Pro, 7 jeux (Sonic, Alienstorm...) encore ss gar. FNAC, prix: 4000F à débattre. Laisser message sur répondeur au 77.21.60.04.

49 N° 19759
Vends jeux Mastersystem (Outrun, Golden Axe...) à 150F pièce ou 500F le lot de quatre. Contacter Christophe au 41.32.36.39.

54 N° 19800
Vends EA Ice Hockey, Monaco GP... de 200F à 270F (15f pour les frais de port). Contacter Thierry au 83.90.10.44.

55 N° 19974
Vends Revenge of Shinobi sur Megadrive à 250F ou échange contre Dick Tracy ou Shadow Dancer. Contacter Magny Sebastien au 29.80.34.98.

59 N° 19756
Vends Megadrive f + 5 jx + adapt. jap. ou échange contre Amiga + ext. 512 Ko. Si vente : 2000F. Contacter Caroline au 27.60.52.52. Urgent !

59 N° 19824
Vends Mastersystem tbe + 2 man. + 7 jx (Vigilante, Zillion 2...) + lun. 3D: 1000F. Téléphoner au 20.75.38.36 après 18h.

59 N° 20026
Vends Mastersystem, phaser, 11 jx, joy., prix: 1400F à déb. Contacter Dubus Samuel 9 avenue du Parc59262 Sainghin en Melantois, tél. 20.41.14.46 après 18h (dépt 59).

59 N° 20119
Vds Megadrive j: 900F, vds de 250F à 350F d'autres jeux. Contacter Sebastien au 20.92.15.24. Merci et à bientôt!

62 N° 20061
Echange, vends et achète jeux Megadrive. Contacter Knockaert Yves 11 rue du Chateau 62340 Guines, tél. 21.35.27.71.

64 N° 19758
Vends Mastersystem + 2 man. + 16 jeux, le tt en tbe. Prix : 1500F. Téléphoner au 59.33.43.97 entre 18h et 19h.

73 N° 19934
Vends Mastersystem, 1 joy., 9 jeux, pistolet, prix: 1000F. Vds Nintendo, jeu, 2 joy., prix: 500F. Contacter Nicolas au 79.33.16.64.

73 N° 19952
Vends Mastersystem, 6 jeux, 2 manettes entre 1500F et 1600F (le tt en tbe). Contacter Alexandre au 79.24.08.45 après 19h.

73 N° 19982
Vends pack 3 jx Megadrive (DJ Boy, Alt. Beast, Alex Kidd) en tbe, prix: 370F. Contacter Margueron Yannick 316 rue du Mont Cucbet 73130 La Chambre, tél. 79.59.49.83.

75 N° 19735
Vends Gamegear + 2 jeux : 1700F. Vends jeux Megadrive à 200F. Vends Nec + 4 jeux : 1200F. Contacter Raphael au 42.08.33.34.

75 N° 19761
Vends Mastersystem (déc. 90) tbe + 7 jeux + speed. Vds jx sép. (Ultima, Cyborg...) à 150F. Téléphoner au 43.31.84.65 après 17h.

75 N° 19766
Vends jeux Megadrive (Mystic Defender, Sonic...) de 200F à 300F pièce ou le lot de six pour 1000F. Contacter Michel au 42.29.32.26. après 19h. Urgent !!

75 N° 19841
Vends jeux Megadrive entre 200F et 350F. Vds jx Atari et Gameboy. Contacter Lacerda Pedro 28 rue du Télégraphe 75020 Paris. Vite, c'est urgent!

75 N° 19978
Vends jeux Gamegear à 150F pièce (Fantasy Zone, Skweek...). Contacter Gilles au 45.72.60.66 avant 21h.

75 N° 20007
Vends Mastersystem, 6 jx, phaser 2 man., le tt encore garanti un an. Prix: 1500F. Contacter Ali au 43.29.86.91.

75 N° 20050
Vends jeux Megadrive (Mickey Mouse, Last Battle...) entre 250F et 300F. Contacter Stéphane au 43.56.67.09.

75 N° 20059
Vends Megadrive j, 8 jx, 2 man., cables: 2200F. Contacter Franck 27 rue de Romainville 75019 Paris, tél. 42.03.16.53 (sur Paris uniquement).

75 N° 20124
Vends jeux Mastersystem à 100F pièce. Réduction pour 3 jx achetés! Envois effectués dès réception du règlement. Contacter Nicolas au 46.45.85.26 (sauf le dimanche). Les jeux vous parviendront obligatoirement!

75 N° 20125
Vends Mastersystem avec 4 jeux. Possibilité de vente séparée. Téléphoner au 40.43.90.49 après 20h.

76 N° 19833
Vends ou échange jx Megadrive (Sonic, Mickey Joe...). Echange aussi jx Gameboy. Contacter Alex au 35.21.25.54.

76 N° 20146
Vends jeux Megadrive j à 300F. Contacter Xavier au 35.76.85.24.

77 N° 20092
Vends Megadrive f, 2 man., 6 jeux (Sonic, Mickey...), adapt. (ss gar.), prix: 2200F ou échange contre Amiga 500. Contacter Franck au 60.70.17.22.

78 N° 19805
Vends jeux Nes de 200F à 250F, jeux Nec à 200F et jeux Sega de 150F à 200F (frais de port inclus). Téléphoner au 30.43.29.98 après 17h30.

78 N° 20021
Vends jeux Megadrive de 200F à 300F. Contacter Paul au 39.68.97.79.

78 N° 20067
Vends Mastersystem avec nbrx jeux, très peu servi, prix: 2000F. Contacter M. Mendes au 30.56.38.02 après 18h.

83 N° 20003
Vends Megadrive, man., 8 jx (Vallis 3, Strider...), prix: 2900F. Contacter Gregory au 94.66.25.38 le soir et aux heures des repas.

89 N° 19938
Vends Mastersystem, 15 jeux, prix: 2200F à déb. Contacter Stozek Frederic au 86.56.16.51. Urgent!

91 N° 19724
Vends Megadrive + man. + 3 jx (Sonic, Mickey, E-Swat + 2 Pro 2. Prix : 1500F. Contacter Ludovic au 69.09.86.24.

91 N° 19855
Vends jeux Megadrive à 300F pièce, jeux Gameboy à 150F pièce et jeux PC à 150F pièce (frais de port à partager si contre-remboursement). Contacter Nicolas au 64.91.17.35 après 18h.

92 N° 19811
Urgent! Vends jx Master System de 150F à 175F. Contacter Emmanuel au 47.71.65.03 après 17h30.

92 N° 19814
Vends Megadrive f + 8 jx (Sonic, Super Monaco GP...) + 1 joy. + adapt. jap. Prix: 2100F ou échange contre un A500. Contacter David au 47.21.41.56.

92 N° 19831
Vends jeux Mastersystem de 100F à 150F. Contacter Lionel au 47.71.66.10 avant 20h.

93 N° 19750
Vends Mastersystem + phaser + 8 jx (Rastan, Wonderboy 3...) + boites d'orig. + notices. Prix : 1500F. Contacter Frédéric au 48.44.46.16. Urgent !

93 N° 19812
Vends Megadrive j et neuf jeux (Sonic, Moon-walker...). Prix: 2500F. Contacter M. Silvestre au 49.04.06.08 de 13h30 à 15h. Pas sérieux s'abstenir!

93 N° 19836
Echange Revenge of Shinobi Megadrive f contre Sonic. Contacter Olivier au 48.23.35.69.

93 N° 19914
Vends Megadrive j ss gar., 12 jx, prix : 3500F. Vds Nec, 3 jx, ou échange contre Superfamicom. Contacter Kamoko au 48.21.75.60 entre 18h et 20h.

93 N° 19971
Vends Sega 8 bits, jeux, pertiel, adaptateur, prix: 850F. Vente séparée possible ou échange contre Gameboy avec 2 ou 3 jeux. Contacter Didier au 48.61.11.14.

93 N° 20010
Vends Mastersystem, 2 man., jeux (Shinobi...) le tt en tbe, prix: 600F. Téléphoner au 48.27.60.06.

93 N° 20089
Vends jeux Megadrive f de 100F à 300F. Contacter Edgar au 43.02.21.70 après 18h. Urgent!

94 N° 20011
Vends Mastersystem, lunettes 3D, jeux (R-Type, D. Dragon...), prix: 1500F. Téléphoner au 43.74.13.60 après 19h30.

94 N° 20044
Vends jx Megadrive f et j de 50F à 250F, contre-remboursement divisé par 2. Contacter Cédric au 43.89.74.95 après 18h.

95 N° 19826
Vends Megadrive j ss gar. + 2 man. + 7 jx (Monaco GP, Spiderman...): 3000F. Contacter Xavier au 39.91.20.83.

95 N° 19838
Vends jeux Megadrive de 150F à 300F. Contacter Gaël au 34.17.03.96 après 18h.

95 N° 20043
Vends jx Megadrive de 150F à 200F. Contacter Yann au 30.30.28.80 après 19h.

95 N° 20097
Vends Mastersystem, 5 jx, 2 man., Quickjoy, revues. Prix: 1000F. Contacter Kop Guillaume 7 rue Aristide Briand 95130 Le Plessis Bouchard, tél. 34.13.05.81.

ATARI

ACHAT

33 N° 19997
Achète softs et news sur St. Envoyer liste et prix à Deveze Frederic 12 rue Leon Blum 33140 Villenave d'Ornon.

92 N° 19822
Achète 1040 avec moniteur à prix raisonnable, paiement comptant! Téléphoner au 47.39.21.59.

CONTACT

13 N° 19792
Cherche contacts, pas sérieux s'abstenir. Contacter Sananés David Les Aires 13480 Lebriès, 42.22.23.43.

13 N° 20058
Cherche contacts sérieux. Contacter Dbailly Freddy248 bd de la Glacière 13014 Marseille.

29 N° 19862
Cherche contacts pour échanges news et démos. Contacter Salaün Franck 20 rue François Menez 29000 Quimper.

57 N° 19837
Cherche news tb prix cpx souhaité ss dks. Contacter Schwartz Jean-Philippe 8 rue des Tirailleurs 57200 Sarreguemines, tél. 87.95.26.02.

62 N° 20132
Cherche contacts sérieux sur St et vds jeux sur C64. Contacter Duquesne Jeremy 48 rue du Bois 62620 Ruitz, tél. 21.62.19.77.

62 N° 20133
Echange jeux et utils. Réponse assurée. Envoyer liste à Anthony Barry 4 rue de l'Aérodrome 62164 Ambleteuse.

75 N° 19797
Echange et vends news et oldies à petits prix. Vds jx Megadrive de 250F à 300F. Contacter Le Coënt Eric 7 rue de la Mare 75020 Paris.

78 N° 19996
Ste cherche contacts sérieux pour échange news. Envoyer liste à Hamelin Franck 18 rue Veuve Fleuret 78130 Les Mureaux, tél. 30.99.86.94 aux heures des repas. Arnaqueurs s'abstenir!

92 N° 20088
Cherche contacts sérieux pour St sur toute la France. Contacter Rebmann Laurent 52 rue Gaultier 92400 Courbevoie, tél. 47.89.57.78. Urgent!

93 N° 19717
Cherche contacts sérieux pour softs, utils, démos... Envoyer liste à Candillon Stéphane 5 allée Saint Exupéry 93390 Clichy sous Bois, tél. 43.88.30.43.

94 N° 20138
Cherche contacts sérieux sur Stf, réponse rapide et assurée. Contacter Pascal Fayard 91 avenue Henri Martin 94100 Saint Maur des Fossés.

ECHANGE

21 N° 19999
Echange Ivanhoe contre Impossamole. Vds Shadow Warriors à 75F, Gold of the Aztecs à 100F. Contacter Dos Santos José 64A rue de Longvic 21000 Dijon (si possible sur région de Dijon).

VENTE

00 N° 19915
Vends 520 Ste, mon. coul., jeux, 1 joyst., souris, revues... Vds Megadrive j, 3 jx, 2 joyp. Téléphoner au 43.03.05.15.

00 N° 20014
Vends 520 Stf, souris, man., jeux, le tt en tbe. Prix: 1700F. Vds jeux Megadrive (Sonic, Mickey...). Contacter d'Amario Philippe au 60.19.28.64.

00 N° 20120
Vends 1040 Stf, souris, mon. coul., joyst., 5 jx, drive, log. div., le tt état neuf. Prix: 3600F à déb. Téléphoner au 47.64.06.48.

06 N° 19885
Vends 520 Ste, jeux orig., souris, dks, prix: 3800F. Contacter Philippe au 93.26.07.10.

07 N° 19852
Vends Atari, nbrx dks, souris, man., mon. coul., utils dessin et musique, livre, revues, boite rang.: 5000F. Contacter Christophe au 75.65.17.08 après 18h.

13 N° 20082
Vends news sur St à petits prix. Réponse rapide assurée. Contacter J.C. Dumas 4 bd Philippon 13004 Marseille.

31 N° 19730
Vends originaux St à partir de 65F (Toyota, Falcon...). Contacter Nazabal François 32 chemin des Pins 31600 Saubens.

31 N° 20012
Vends 520 Ste, nbrx dks, 2 joyst., souris, boite de rang., prix: 2200F. Contacter Eric au 61.07.15.34.

31 N° 20048
Vends 520 Stf DF en tbe à 1990F. Vds jx orig. à 100F pièce. Contacter Lamata Fabrice au 61.23.62.70 après 19h (sur Toulouse uniquement).

33 N° 19774
Vends originaux Atari + doc. de 50F à 250F. Contacter Combarel J.L. 6 cours Girondins 33500 Libourne.

33 N° 20127
Vends 1040 Stf, souris, péritel, nbrx jx, langages progr., démos et utils: 4500F à déb. Téléphoner au 56.47.23.80 après 18h.

38 N° 19779
Vends jx St (Shadow Warrior, Team Suzuki...) à 75F pièce ou le lot de cinq pour 350F + 25F de port. Contacter Felbabel Eric Rue du Stade 38790 Saint Georges d'Espéranche.

38 N° 19863
Vends 1040 Ste, souris, tapis, péritel, impr. coul. LC10, feuilles, manuels, dks vierges, log., le tt en tbe. Prix: 5990F. Téléphoner au 76.72.54.96.

44 N° 20002
Vends jeux St tbe (Turrican 2, Lemmings...) originaux, le lot de 4 + pack pour 399F. Contacter Pouponnot Julien 14 rue Gentiane 44300 Nantes, tél. 40.93.07.21.

56 N° 19972
Vends lecteur externe tbe: 500F (vendu avec boite et notice). Contacter Alline Damien 136 av. du Gal de Gaulle 56400 Auray, tél. 97.24.03.63.

61 N° 19959
Vends 1040 Stf, mon. coul., joyst., nbrx jx, souris (le tt en be), prix: 4000F, + table: 4500F. Téléphoner au 33.73.00.39 du samedi 13h au dimanche 20h.

66 N° 19804
Vends jeux originaux sur St récents de 50F à 150F. Contacter André au 68.64.03.08.

67 N° 20117
Vends jeux Atari originaux à 150F pièce (B.A.T., Dungeon Master...). Téléphoner au 88.35.23.21.

72 N° 20073
Vends 520 Stf DF tbe, nbrx jx, lect. interne neuf. Contacter Houdin Nicolas au 43.25.23.34 après 19h.

73 N° 20108
Vends Atari 2600, 13 jeux, 2 man., transfo., joyst., le tt état neuf. Prix: 1300F. Téléphoner au 79.44.02.23 après 18h.

75 N° 19741
Vends originaux sur St. Liste sur dem. Vds imprim.: 1000F, vds lect. 5 1/4 p. 40/80 pistes : 600F. Contacter Patrick au 46.36.55.39 (laisser un message si absent).

75 N° 19747
Vends 1040 Stf + nbrx dks + Star LC10 coul. + mon. coul. + mon. mono. + souris Golden IMG. Le tt en tbe. Prix : 5500F. Téléphoner au 40.44.43.36.

75 N° 19821
Vends 520 Stf ou Ste, dks orig., deux man., moniteur: 3500F. Vends Nec + CD Rom + 10 jx: 4000F env. Contacter Pierre au 42.88.67.33.

75 N° 19913
Vends Atari Stf, 2 man., nbrx jx orig. Contacter Julien au 45.57.26.23.

75 N° 19921
Vends 520 Stf, joyst., manuels, nbrx jx, le tt en tbe, prix : 2500F. Contacter Alex au 45.86.05.92 (Paris et région parisienne).

75 N° 20004
Vends 520 St, man., souris, nbrx jx, le tt en tbe. Prix: 1500F. Contacter Ternois Didier 35 avenue de la Villette 75019 Paris, tél. 42.02.06.07.

77 N° 19745
Vends 520 Stf df + nbrx Dks + livres + joy. + souris + housses + boite. Prix : 1500F. Téléphoner au 64.66.32.92 après 18h.

77 N° 19788
Vends Atari 1040 Stf + mon. coul. + mon. mono. + impr. Star NL10 + nbrx jx orig. + 2 joyst. Le tt en tbe. Prix : 6500F. Contacter Phil au 60.05.83.79 le soir.

77 N° 19955
Vends 520 Ste, ext. 1 Mo, 4 jx, 8 éduc., man., dks, freeboot, cables. Prix: 3100F. Contacter Stéphane au 64.68.16.48 après 17h.

77 N° 20027
Vends 520 Stf, souris, man., jx orig, le tt en tbe, prix: 1500F. Contacter M. Yen au 60.05.10.82 après 18h (sur région parisienne si possible). Urgent!

78 N° 19816
Vends 520 Ste, mon. coul. SC 1425, joyst., souris, tapis, nbrx jx, boite, rallonge, nbrx livres, revues, le tt en tbe. Prix : 3800F à déb. Téléphoner au 39.54.01.53.

83 N° 19748
Vends 520 Stf + 2ème lecteur + Blitz Turbo + originaux + dks v. Contacter Eric au 94.03.41.76.

91 N° 19994
Vends jeux St originaux en parfait état (Disc, Opération Stealth...) de 100F à 150F. Demander liste au 60.82.38.92.

91 N° 20034
Vends 520 Stf DF, dks, jx, souris, peritel, tapis, revues, rallonge joyst., le tt en tbe. Prix: 1750F. Téléphoner au 69.42.51.14.

91 N° 20040
Vends Atari 130XE, lect. K7, drive, jx, tablette. Prix: 1200F. Vds console XE, clavier, phaser, lect. K7, drive, jx, cartouches. Prix: 1100F. Contacter Nicole au 64.48.49.66.

91 N° 20069
Vends Atari Ste tbe, 8 jeux, souris, joyst., éduc., dks vierges. Prix: 1490F. Contacter Jean-Yves au 60.14.09.81après 18h.

92 N° 19799
Vends 1040 Stf, mon. coul., souris, joyst., nbrx jx, manuel GFA Basic, utils, boite de rang., revues, le tt en exc. état. Prix : 4200F à débattre. Téléphoner au 46.60.46.64.

92 N° 20020
Vends 1040 Ste, souris, livres, log. (dessin, musique...), nbrx jx. Prix: 2500F à débattre. Contacter Olivier au 47.50.55.84.

92 N° 20128
Vds Atari 2600, 2 man., 8 jx, transfo: 550F ou échange contre 3 jx sur Mastersystem. Contacter Kevin au 47.78.44.37.

93 N° 19719
Vends Atari + monit. + nbrx jx + jetfighter + souris + boite de rangement + péritel. Prix : 5200F. Contacter Mbedi au 43.63.02.54 (dans le 93).

93 N° 19740
Vends 1040 Ste + mon. coul. SC1435 (ss gar.) + souris + 2 man. + Dk7... Prix : 3750F. Contacter Christian au 48.09.24.78 après 19h.

93 N° 19846
Vends 520 Ste, extension, lecteur neuf, freeboot, péritel, souris, nbrx jx et utils, boite de rang., le tt en tbe. Contacter Manu au 43.05.95.33.

93 N° 19939
Vends Atari 520 1 Mo, sélect. drive, sélect. face, nbrx jx, le tt en exc. état (jamais servi). Contacter Gascby John au 48.33.04.38.

93 N° 20066
Vends 1040 Stf, mon. coul., souris, joy., nbrx jx et utils, boite de rang., livres. Prix: 4000F. Contacter Jérome au 43.32.38.60 après 19h.

94 N° 19790
Vends Atari 520 Ste étendu à 2 Mo. Prix : 2900F. Contacter Pascal au 48.81.34.27.

94 N° 19883
Vends Atari 2600, 11 jeux, 2 man., Prix: 800F. Contacter Romain au 46.80.90.91.

94 N° 19896
Vends 1040 Stf, souris, jeux, boite de rangement, prix: 2700F. Contacter Sébastien au 49.60.70.81 (ou laisser un message).

94 N° 19899
Vends Atari 520 Ste tbe, nbrx jx et utils, 2 man., souris entre 2500F et 3000F à débattre ou échange contre Megadrive + 6 jx ou Nec + 6 jx. Contacter Olivier au 47.06.93.27 à partir de 18h.

94 N° 20017
Vends 520 Ste (ss gar.), péritel, souris, livres, jeux. Prix: 1500F. Contacter Christophe au 45.97.88.15 après 19h.

95 N° 19858
Vends 520 Ste étendu à 1 Mo, nbrx jx et utils, souris, joystick. Prix: 3500F. Contacter Franck au 30.34.58.78.

95 N° 19889
Urgent! Vends jeux Atari XL et XE, les 10 jx et le lect. K7 pour 275F. (+ revues). Téléphoner au 39.47.00.13 (région parisienne si possible).

95 N° 19927
Vends 520 Ste gonflé 1 Mo, 2 joyst., docs, nbrx dks, freeboot, boite d'origine, livres St, prix: 2500F. Contacter Yann au 34.19.69.40.

95 N° 20110
Vends 520 Stf, souris, joyst., nbrx jx, manuels Stf (le tt ss embal. d'origine). Prix: 2200F. Contacter Sebastien au 34.50.22.70.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier, responsable des vacances de Joystick
Henri Legoy
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck, Rastafoo, Patrice Varet, Jean-F. Morisse

Consoles News

AHL & 2ème classe Destroy

Correspondants permanents à l'etranger
Derek De La Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
SENDAÏ Publications (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio - LINOS
Secrétariat
Fabienne JAHART-MELOT
Chefs de Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

 Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
ROBOCOP 3
Concours WWF:

Ce numéro comporte un supplément gratuit "L'Eclectique"
distribué exclusivement aux abonnés de Joystick



NOUVEAU
ACCOMPAGNE
DIGGER DANS SA
RECHERCHE DE LA
CITÉ PERDUE
MB
THE LEGEND OF THE LOST CITY
DIGGER
DIGGER
MB
Official
Nintendo
S al of
Qu lity
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM


RETROUVEZ HULK HOGAN™
ET LES SUPERSTARS DU CATCH
ET DEVENEZ L'INCONTESTABLE
CHAMPION DU MONDE DE CATCH!
HULK HOGAN
PYTHON
WWF
WRESTLEMANIA
IBM/ AMSTRAD PC
ATARI ST · CBM AMIGA
AMSTRAD
WWF
WRESTLEMANIA
ocean
HULKSTER
RULES
Slaughter
ocean
BRITISH BULLDOG
OCEAN SOFTWARE LTD . 25 BOULEVARD BERTH 75017 PARIS
TEL: 47663326 . FAX: 4227957